REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 265 • 3,50€

Analizamos FANTASY LIFE

¡La mejor combinación de simulación y RPG!

¡Puntuado!

HYRULE WARRIORS

Acción sin límites en Wii U

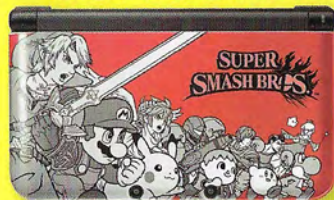
00265
8 424094 810024
Canarias 3,65 €

Avance

SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS

¡Tus héroes a tortazos!

SUPER CONCURSO



5 3DS XL

Ed. Especial Super Smash Bros.

+ 10 FANTASY LIFE

Reportaje

ESTUVIMOS EN EL CAMPEONATO DEL MUNDO POKÉMON



Todas las novedades de Rubí Omega y Zafiro Alfa


12
www.pegi.info

POR PRIMERA VEZ EN FORMATO PORTÁTIL

LUCHA CON **PERSONAJES ICÓNICOS, COLECCIONA TROFEOS**... Y MUCHO MÁS.

David | Probar
Accesorios
At. especiales
Gorro
Indumentaria
Al azar
Confirmar START

PERSONALIZA LAS HABILIDADES DE TUS LUCHADORES Y **CREA TU PERSONAJE PERFECTO.**

COMBATE EN **NUEVOS ESCENARIOS EXCLUSIVOS DE NINTENDO 3DS.**

MODO *SMASHVENTURA* EXCLUSIVO: UNA CONTRARRELOJ TREPIDANTE.

JUEGA A SUPER SMASH BROS. **DONDE QUIERAS... POR PRIMERA VEZ EN CONSOLA PORTÁTIL.**

DEMUESTRA A AMIGOS Y EXTRAÑOS QUE **ERES EL MEJOR. LUCHA EN MODO LOCAL Y ONLINE**

CONTENIDO EXCLUSIVO:

*¡MODOS, PERSONALIZACIÓN Y ESCENARIOS ÚNICOS PARA **NINTENDO 3DS Y 2DS!***

RESÉRVALO YA Y CONSIGUE ESTE EXCLUSIVO REGALO.

MÁS ASEQUIBLE

PANTALLAS MÁS GRANDES

PACK 3DS XL EDICIÓN LIMITADA
INCLUYE SUPER SMASH BROS. PREINSTALADO

VERSIÓN ESTÁNDAR

TAMBIÉN COMPATIBLE CON NINTENDO 2DS

Promoción válida hasta el 3 de octubre o hasta agotar existencias. Unidades totales disponibles: 5.325. Consulta previamente existencias disponibles en tu establecimiento habitual.

CanalOcio . El Corte Inglés . Fnac . GameShop . Gamestop
Hipercor . MediaMarkt . Toys'R'Us . Tutiendadevideojuegos.com
Worten . Xtralife.es . Zonavideojuego.com

www.smashbros.com/es | /SmashBrosES | @NintendoES | YouTube /NintendoES | NINTENDO 2DS | NINTENDO 3DS XL

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 265



Juan Carlos García

Bienvenidos

Me dispongo a escribir estas líneas con el día 3 de octubre girando alrededor de mi cabeza, y a punto de detenerse en mi (gran) frente. Se ha puesto toda la "carne en el asador" para que el estreno de Super Smash BROS. for 3DS marque un antes y un después en el mundo del videojuego. Más allá de una plataforma concreta, de una compañía, este juego se ha revelado como un auténtico EVENTO y de esa forma hay que entenderlo. Con permiso de Pokémon Rubí Omega/ Zafiro Alfa, que llegará a partir del 28 de noviembre, este cóctel de lucha y mitos que se estrenará por vez primera en la portátil, no tendrá parangón. Al menos hasta el aterrizaje, durante el invierno, de Smash BROS. for Wii U y la colección de Amiibo, con los primeros 12 personajes confirmados. Entre otras cosas, Super Smash BROS. for 3DS vuelve a incentivar el contacto social y la interacción de jugadores, como el título que abre este número de la revista, Fantasy Life, y que sirve de excelente primer plato para la "comilona" de títulos que nos vamos a dar este año.



página 26 Reportaje Fantasy Life Así es esta 'mezcla' entre Animal Crossing y Final Fantasy: ¡una maravilla!



página 38 Análisis Hyrule Warriors. Puntuamos el juego que convierte a Link y Zelda en héroes de acción.

¡SUPLEMENTO 16 PÁGINAS!

Top 10 Mario

Los 10 mejores juegos del fontanero que debes tener.

Juegos de Wii U, de Wii, de 3DS, clásicos de la eShop... te contamos uno a uno qué les hace tan grandes.



PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



GUÍA DE COMPRAS

AVANCES

I LOVE NINTENDO

PRÁCTICO

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Nunca he cambiado tanto de trabajo como en Fantasy Life.



Gustavo Acero
A partir del mes de noviembre, mi grupo favorito será Linkin Kart. Adiós.



Nacho Bartolomé
Se acaba el calor, ya puedo quitarme el sayo Goron y... ¡A jugar!



Laura Gómez
Entre canciones de Final Fantasy y la pizza para recuperar vida.



Luis Galán
Desde el 3D World hasta el "2D" World, mes jugando a Mario.

Agenda Nintendo®

Octubre
03

CINE Star Wars Rebels: La Chispa de la Rebelión

A las 20,45h se estrena en el canal Disney XD la película Star Wars Rebels, que sirve de perfecta "entrada" para los capítulos de la serie que llegarán a partir del 18 de octubre (17.30h) en este mismo canal. La acción se situará entre los Episodios III y IV de la saga, una época oscura en la que el Imperio aumenta notablemengte su control de la galaxia. ¡No te lo pierdas!



Ya disponible

Cartas Pokémon
Expansión XY Puños Furiosos

Contiene más de 100 cartas entre las que están los nuevos Pokémon fósiles de la región de Kalos: Tyrunt, Tyrantrum, Amaura y Auroras. Con cada carta recibes una con un código que desbloquea cartas digitales para el JCC online.

Cine en TV
Los Increíbles

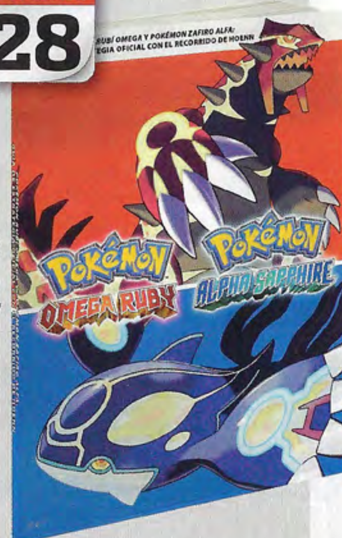
Bob y su mujer llevan una apacible vida con sus tres hijos a las afueras de la ciudad. Pero un misterioso comunicado hace que Bob recupere su perdida identidad como superhéroe y viaje a una isla secreta para salvar el mundo. En Cinemagic, a las 21.00h

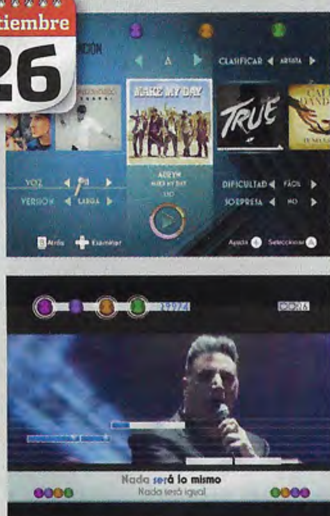


Noviembre
28

Guía oficial
Pokémon Rubí Omega/Zafiro Alfa: Guía de estrategia

Exprimir a fondo la nueva aventura de Pokémon será más fácil con la guía oficial de recorrido de Hoenn, que os pondrá sobre la pista de todos sus secretos a lo largo de 416 páginas. Incluye información de la regresión primigenia y datos exhaustivos de las funciones del juego. Precio: 19,99€.





Wii

Let's Sing 7

La estrellas del panorama musical regresan a Wii (o Wii U) para que tú les pongas voz. Más de 35 canciones, con 'Make my day' de Auryn o 'Quien' de Pablo Alborán. Se lanza en dos versiones, con dos micros y solo el juego.



Wii U-Wii-3DS

Skylanders Trap Team

Esta vez podremos trasladar a los muñecos del mundo digital al real... ¡capturándolos en las trampas mágicas! La nueva entrega llegará en doble edición, Standard y Dark Edition, junto a un montón de nuevos personajes.



Octubre
24

Wii U

Bayonetta 2 First Print Edition

Esta súper edición incluirá Bayonetta 2, la conversión del primer Bayonetta y el libro The Art of Bayonetta 2. Todo en una caja con la forma del Libro de los Ángeles. El mismo día se ponen a la venta la versión física normal de Bayonetta 2 y los dos juegos por separado en la eShop (si te descargas los dos, tendrás un descuento).

Eventos

Madrid Games Week

Octubre
17

Prepárate para pasar tres días muy ocupado con tus juegos y consolas favoritas en una nueva edición de la feria más importante de videojuegos en España. Como cada año, las revistas y webs de Axel Springer estaremos muy presentes. ¡Pásate por nuestro stand!

Madrid Games Week 2014 IFEMA - 17-19 OCT.
#WE ARE GAMERS
Te esperamos en la Gran Feria del Videojuego

Este mes en OZIO, sorteamos estos regalos:

El club del suscriptor de Axel Springer

Este mes, OZIO, el club del suscriptor de Axel Springer, sortea entre todos sus socios estos tres productos. Si ya eres socio y quieres participar en el sorteo, entra en nuestra web y apúntate. Y recuerda que para formar parte del Club Ozio, solo tienes que suscribirte a la revista. Encontrarás todas las ofertas de suscripción e información detallada en ozio.axelspringer.es

Entra en nuestro club
ozio.axelspringer.es
y consigue fantásticos regalos



1 Kisai Polygon LCD Watch de Tokioflash Japan
Inspirado en las formas angulosas de las piedras preciosas, este reloj presenta el tiempo de una manera totalmente nueva. Tiene funciones de hora, fecha, alarma, y EL, con una animación que se activa en momentos de espera.
Valorado en: 110€



1 Curso de Conducción Segura en el RACC (Madrid o Barcelona)
Durante una jornada, y en grupos reducidos, pondrás en práctica todas las claves para conducir de una forma segura. Aprenderás todo sobre sistemas de control de estabilidad,cComportamiento del vehículo, control del derrapaje y frenada en situaciones límite.
Valorado en 99€



3 Salva tus vinilos y casetes de Magix
MAGIX Audio Cleaning Lab permite eliminar eficazmente ruidos molestos de las grabaciones, subir o bajar determinadas frecuencias, regular el volumen o guardarlo todo como archivo de audio o en CD.
Valorado en 79€/unidad



¡Se acercan los Amiibo!

Actualizamos lanzamientos y revelamos las primeras figuras Amiibo.



+info
El penúltimo Direct contenía info exclusiva para Japón, pero aquí pudimos disfrutar de un **Bayonetta 2 Direct** lleno de sorpresas.

Mario, Peach, Link, Samus, Yoshi, Donkey Kong, Pikachu, Kirby, Fox, Marth, Aldeano y Entrenadora de Wii Fit. Memorízalo, porque estas son las 12 primeras figuras interactivas Amiibo que llegarán a Europa según acaba de anunciar Nintendo. Y el primer juego con el que podremos sacar todo su potencial será **Super Smash BROS for Wii U**, que estará disponible este invierno. Aunque no será el único, pues ya se ha anunciado de forma oficial que **Captain Toad, Mario Party 10, Yoshi's Woolly World y Mario Kart 8** serán compatibles con estas figuras en un futuro.

Las novedades no acaban aquí. Nintendo ha aprovechado el reciente Direct destinado al mercado japonés, para actualizar la lista de lanzamientos de sus consolas.

Actualiza tu 3DS

El próximo **7 de noviembre** llegará a 3DS uno de los títulos que causa furor en Wii U: **Ultimate NES Remix**. Una selección de los mejores juegos 8 bit de Nintendo que se despliegan en forma de retos rápidos y con un ranking online por regiones que permite comparar nuestras puntuaciones con otros jugadores de la zona. Un poco antes, en octubre, está prevista una nueva actualización en la portátil que aumentará las opciones de personalización. Cambiar el fondo del menú, iconos y carpetas, así como efectos de música y sonido, que estarán disponibles en una tienda de Temas en el menú HOME.

Y los 'third party'

En cuanto a las llegadas de los third party, **Watchdogs** aparece en la lista de Wii U junto a un "2014". Bandai Namco anuncia su **Pac-Man 2** para el 3 de octubre, y Little Orbit prepara dos productos para los más jóvenes: **Penguins of Madagascar** (25 noviembre) y **Aviones Equipo de Rescate** (4 noviembre). **Sonic: El ascenso de Lyric** se confirma para el 21 de noviembre. Por la parte de 3DS, apuntad **Persona Q** (28 noviembre) y **Power Rangers Super Mega Force** (29 noviembre).

Por último, la fiebre "indie" continúa altísima, y de hecho se maneja tal número de estrenos para eShop que hemos añadido una página extra a esta noticia. Pasa la página...





TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES




pág 13 Disney Magical World
Primer contacto con el juego más "social" de Disney para 3DS.



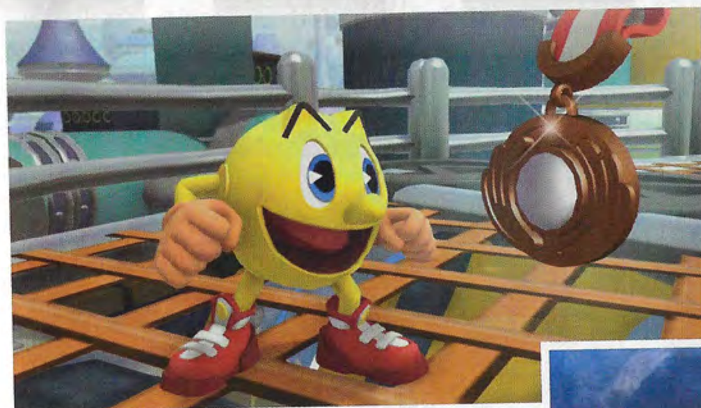
pág 15 Project Cars
Que el juego no vaya a salir hasta 2015 no impide que hablemos de la edición especial.



pág 16 Campeón Pokémon
Todos los detalles sobre el campeonato mundial de Pokémon celebrado en Washington.











NINTENDO 3DS RECIBIRÁ UNA ACTUALIZACIÓN EN EL MES DE OCTUBRE, QUE AUMENTARÁ LAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN EN FONDOS, CARPETAS, ICONOS...

Pac-Man y las aventuras fantasmales 2 se asoma a 3DS este otoño. **Persona Q** confirma su estreno en 3DS el 28 de noviembre. Y para jugar con **Monster Hunter 4** tendremos que esperar a los primeros meses de 2015. ¡Qué ganas!

Anunciada una nueva Nintendo 3DS

¡La bomba estalló en el último Direct! Nintendo lanzará el próximo 11 de octubre en Japón un nuevo modelo de 3DS. La consola incorpora un nuevo stick, botones ZR y ZL y una función que aporta más estabilidad a las imágenes 3D. Por lo mostrado, las pantallas son más grandes que las de la consola actual, podremos intercambiar las carcasas y dispondrá de función NFC incorporada, que hará más fácil el funcionamiento de las figuras Amiibo. La nueva 3DS disfrutará de juegos exclusivos (no compatibles con la generación actual): el primero será Xenoblade Chronicles.





Calendario 2014-2015

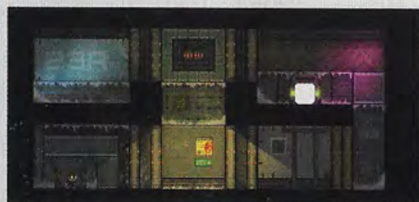
Los 'indies' que vienen a la eShop

Atentos a las fechas de estreno de las novedades más chulas para la tienda virtual de Wii U y 3DS.

Wii U

Atlus
•Citizens of Earth **(noviembre)**

Curve Digital
•Lone Survivor **(4º trimestre)**
•Stealth Inc. 2 **(4º trimestre)**



•The Swapper **(4º trimestre)**

Midnight City
•Costume Quest 2 **(7 octubre)**



•Gone Home **(diciembre)**
•High Strangeness **(4º trimestre)**

Beautifun Games
•Nihilumbra **(invierno)**

Frima Studio
•Chariot **(2014)**

KnapKnop Games
•Affordable Space Adventures **(2015)**



Ludosity
•Ittle Dew **(4º trimestre)**

Nnooo
•Cubemen 2 **(4 septiembre)**

Nyamyam
•Tengami **(otoño)**

Ronimo Games
•Swords&Soldiers II. **(4º trimestre)**



Shin'en
•Art of Balance **(septiembre)**

Threaks
•Beatbuddy **(2015)**

Two Tribes
•Rive **(2015)**

WaterMelon
•Pier Solar HD **(otoño)**

Zen Studios
•Kickbeat Special Edition **(16 septiembre)**

3DS

Atlus
•Citizens of Earth **(noviembre)**
•Shin Megami Tensei IV **(septiembre)**

Capcom
•Phoenix Wright Ace Attorney Trilogy **(invierno)**



Renegade Kid
•Moon Chronicles Ep. 2 **(2015)**
•Treasurenauts **(2015)**
•Xeodrifter **(2015)**

Gaijin Games
•Whoa Dave! **(otoño)**

Goodbye Galaxy Games
•Tappingo 2 **(4º trimestre)**

Inti Creates
•Azure Striker Gunvolt **(Invierno)**

Hörberg Productions
•Gunman Clive 2 **(otoño)**



Nnooo •Blast' em Bunnies **(2015)**

Wayforward Technologies
•Shantae and the Pirate's Curse **(2014)**



Yatch Club Games
•Shovel Knight **(2014)**

VILLANO DE MODA
Número 2

Ganondorf

Los más grandes héroes merecen villanos a su altura. Y Link tiene como némesis al más terrible de todos.

Le conocimos en el The Legend of Zelda, con el nombre de Ganon. Y fue en A Link to the Past cuando se le llamó por primera vez Ganondorf y se le describió como una suerte de rey de los ladrones ávido de poder. Además, la versión inglesa del manual le ponía apellido: Ganondorf Dragmire.

Pero tuvimos que esperar hasta Ocarina of Time para conocerle en carne y hueso, en la que es probablemente su aparición más emblemática hasta la fecha. Como Rey y único varón de la tribu Gerudo, Ganondorf se hizo con la Trifuerza del Poder y sembró el terror en Hyrule durante siete largos años.

Sólo existen tres formas de dañar a Ganondorf: disparándole las Flechas de Luz sagradas, atacándole con la Espada Maestra o devolviéndole sus propios conjuros oscuros en una especie de voleibol que es ya un clásico de la saga.

Como Link y Zelda, Ganondorf se reencarna a través de los siglos. Al final se ha optado por llamar Ganondorf a la forma humanoide, mientras que Ganon es el nombre que recibe cuando se transforma en un cerdo gigante con muy malas pulgas.

Dicha transformación fue idea de Satoru Takizawa, principal responsable de su diseño, que decidió que en la batalla final de A Link to The Past, Ganondorf debía tomar una forma parecida a la que tenía como Ganon en The Legend of Zelda. Desde entonces, le hemos visto transformarse en Ganon en varios juegos.

En un principio, iba a ser una mezcla entre Raoh, personaje de El Puño de la Estrella del Norte, y el actor Christopher Lambert. Pero al final se optó por el aspecto que todos conocemos (y tememos). ¿Os imagináis a Ganondorf con la cara de Lambert?

HA SIDO EL VILLANO EN 9 ENTREGAS, ¿REPETIRÁ PAPEL EN THE LEGEND OF ZELDA PARA Wii U?

ESTÁ DE MODA PORQUE...

Ganondorf desata toda su furia en **Hyrule Warriors**, como enemigo y como personaje jugable. Además, todo el mundo está ansioso ante su posible retorno como luchador de **Super Smash Bros.** para Wii U y 3DS, pero de momento Nintendo no ha dicho ni pío.

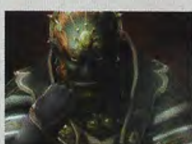
Las mejores apariciones de Ganondorf



Zelda Ocarina of Time
(N64, 1998)
Con la Trifuerza del Poder se volvió (casi) invencible.



Zelda The Wind Waker
(GC, 2003)
Hasta con estética cartoon su aspecto impresionaba.



Zelda Twilight Princess
(GC y Wii, 2006)
Se aprovechó de Zant para dejar Hyrule en las sombras.



Super Smash Bros. Brawl
(Wii, 2008)
Aunque es lento, posee algunos de los ataques más poderosos.

Primer contacto

Disney Magical World

Conocer a más de 60 personajes del universo Disney no será la única atracción de esta aventura...





1 Mundos mágicos

La aventura transcurrirá por escenarios de historias como Aladdin, Cenicienta, Alicia en el País de las Maravillas, o Winnie the Pooh. Y en ellos te esperan todos sus personajes, y alguna sorpresa extra...



2 Único y diferente

Porque en este juego puedes luchar contra fantasmas, pero también cultivar frutas, coleccionar pegatinas, hacerte fotos con los personajes que encuentres, bailar con el Pato Donald...



3 Tu cafetería

Administrar tu propia cafetería es uno de los objetivos del juego. Puedes crear tus platos con los objetos que recojas, escoger el uniforme del personal o decorar el espacio con los muebles que elijas.

4 Detalles



Más datos, por favor. Por supuesto, el juego sale el 24 de octubre. Incluirá conexión local inalámbrica, para que tus amigos visiten tu mundo, y descarga de objetos, como muebles y trajes.



Pero antes hay más Disney. Sí, el 19 de septiembre llega a Wii U el nuevo Infinity 2.0 con las figuras de los Super Heroes de Marvel, entre ellos los codiciados Guardianes de la Galaxia.



Es la perfecta puerta de entrada a 3DS para los fans más jóvenes de Disney. Tiene la estética de la casa, la inocencia de sus personajes y un buen sabor a Animal Crossing.



Tu Mii es el protagonista. Es tu Mii el que se "cuela" en los mundos de Disney, el que interactúa con sus personajes, consigue trajes, y realiza todo tipo de misiones.

El otro HÉROE DEL MES
Número 7

Héroes de fútbol

Riccardo Di Rigo

Al capitán de la nueva generación del Raimon se le conoce como el Virtuoso, debido a su prodigioso talento.

Es el capitán de la nueva generación del Raimon, y ocupa dicha distinción desde el momento en que empieza Inazuma Eleven GO. El anterior capitán fue el portero Samguk Han, que convenció a Riccardo de que tomara su relevo.

'PENTAGRAMA' ES SU SUPERTÉCNICA DE TIRO MÁS FAMOSA, CON LA QUE HA MARCADO MUCHOS GOLES.

Se le considera un virtuoso del fútbol que dirige a su equipo desde el centro del campo, como un director de orquesta con su batuta. Al comienzo de Inazuma Eleven GO consigue despertar su espíritu guerrero, el Director Magister, y poco después logra dominarlo.

La familia de Riccardo es bastante adinerada, e incluso viven en una mansión con mayordomos y todo. Allí Riccardo tiene su propio piano, con el cual su talento es comparable al que muestra jugando al fútbol.

En Japón se le conoce por el nombre Shindou Takuto. "Shindou" significa prodigio, y "Takuto" es batuta. En los mercados occidentales, su apellido Di Rigo hace referencia en italiano a las líneas de un pentagrama musical.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Inazuma Eleven GO para 3DS es un exitazo. Además, la segunda temporada de la serie (que narra la historia del próximo juego) se está emitiendo en Disney XD, mientras que la primera temporada se puede ver en abierto a través del canal de televisión Boing.

Tras lesionarse temporalmente al final del primer Inazuma Eleven GO, Arion Sherwind le sustituye como capitán del Raimon para la final del Fútbol Frontier. Riccardo apoya a Arion y confía en su potencial como capitán.

Dónde encontrarlo...

01 Serie de televisión



En España, la serie de Inazuma Eleven GO se emite en Disney XD y en Boing. Riccardo es uno de los personajes principales.

02 Strikers



La entrega de Wii supuso la primera ocasión de jugar con Riccardo, donde era un personaje desbloqueable.

03 Inazuma Eleven GO



Ha sido un bombazo este verano, y seguirá dando juego muchos meses. La mejor carta de presentación de Riccardo.

04 IE GO 2



En Inazuma Eleven GO 2, Riccardo seguirá teniendo mucha presencia. Lo esperamos en 2015.

Objeto de deseo

Project Cars

El anuncio de la edición limitada y las nuevas imágenes reveladas en la GamesCom nos han vuelto a poner sobre la pista de este título.

Una **caja de acero con una ilustración exclusiva** abraza la última maravilla en juegos de conducción. Dentro, junto a un libro titulado **"Project Cars: by racers 4 racers"**, en el que se cuenta cómo se ha diseñado este juego de coches y cuál ha sido la importancia real de la comunidad de jugadores, nos espera el simulador de conducción que nos tiene en ascuas desde que fue presentado, a finales de 2011.

Cinco coches únicos

A estas alturas ya sabéis que **Bandai Namco** se encargará de su publicación en versión física, y de que la versión de Wii U llegará en 2015, así que contaros que hay una edición especial preparada para vosotros, **con cinco coches únicos, que podréis conducir en cualquier modo**, os va a hacer de rabiar un poco. Pero es que así es. Y aquí lo tenéis: la edición especial, con su envase y sus imágenes de los coches, y además las últimas pantallas disponibles del juego que acaban de ser presentadas en la Gamescom. Basta un simple vistazo para descubrir qué convierte a este juego en el objeto de deseo del momento.





Los coches de la edición limitada
- **Ford GT40 Mk IV:** ganador de las 24 LeMans en 1967
- **BMW M1 Pro Car:** Niki Lauda y Nelson Piquet fueron algunos de sus pilotos
- **McLaren F1:** un supercoche legendario
- **Sauber C9:** prototipo dominante a finales de los 80
- Mercedes-Benz AMG C-Coupe DTM: uno de los coches más competitivos del DTM









GANADORES MÁSTER

Campeón Videojuego
Se Jun Park
Corea

Campeón Cartas
Andrew Estrada
Canadá

Subcampeón Cartas
Igor Costa
Portugal

Subcampeón Videojuego
Jeudi Azzarelli
EEUU

Campeón Videojuego
Nikolai Zielinski
EEUU

Campeón Cartas
Trent Orndorff
EEUU

ASÍ FUE LA FINAL DE WASHINGTON

Campeones del mundo Pokémon

Videojuegos y Cartas tienen sus campeones.

El fin de semana del **16 y 17 de agosto** se celebró en Washington DC, Estados Unidos, el Campeonato Mundial de Pokémon de 2014.

Es el **principal evento de Pokémon del año** y un paraíso para los fans de Pokémon de todas las edades, que se reúnen cada año para dar rienda suelta a su pasión. Nosotros estuvimos allí y fuimos testigos de cómo el ambiente Pokémon lo envuelve todo: pudimos disfrutar del increíble concierto de música clásica **Symphonic Evolutions**, comprar merchandising exclusivo en un **Centro Pokémon** de los que sólo se ven en Japón y participar en decenas de pequeños eventos paralelos tanto de VGC como de cartas donde conseguir cartas promocionales y otros premios, pero sobre todo ¡divertirnos!

Pero lo principal era la competición: **cientos de jugado-**

EL AMBIENTE POKEMON LO ENVUELVE TODO, DESDE LA DECORACIÓN A LOS PROPIOS FANS. ¡ES UN PARAÍSO!



GANADORES SENIOR

Subcampeón Videojuego
Marc Mcquillan
Reino Unido

Subcampeón Cartas
Alex Croxton
EEUU

Campeón Videojuego
Kota Yamamoto
Japón

GANADORES JUNIOR

Campeón Cartas
Haruto Kobayashi
Japón

Subcampeón Cartas
Takashi Oguni
Japón

Subcampeón Videojuego
London Swan
EEUU



Juego de cartas. Cientos de jugadores de Cartas de Pokémon se dieron cita para luchar por el campeonato mundial. Una gozada haber estado allí.



Torneo VGC. Jugadores de todos los países combaten con sus juegos Pokémon X y Pokémon Y. La concentración es máxima, como se ve en la imagen.

res clasificados en Campeonatos Nacionales disputaron el torneo ante la atenta mirada de los asistentes, y del resto del mundo gracias a la transmisión del evento en streaming a través de Twitch por vez primera.

En **VGC** se vieron los típicos Kangaskhan, Aegislash, Salamence, Garchomp y Mawile, pero la estrella fue el **Pachirisu de Se Jun Park**, Campeón del Mundo Master, en la que también destacó Miguel Martí (Sekiam) con su 6º lugar. Por su parte, en Senior ganó Nikolai Zielinski tras derrotar en semifinales al español Eric Rios (Riopaser). Eric quedó 3º del mundo, seguido de Alejandro Gómez (PokéAlex), 6º.

Por su lado, Andrew Estrada arrebató el campeonato del mundo a Igor Costa en la final Máster de JCC usando ambos a Virizion EX y Genesect EX, que dominaron el torneo. A semifinales llegó también la baraja de Aromatisse y Kangaskhan EX. En senior ganó Trent Orndorff con su baraja de Dusknoir, Trevenant y Accelgor, superando a barajas como Blastoise / Keldeo EX y Garbodor con Yveltal EX.



El Pachirisu de Se Jun Park sorprendió a todos sus rivales y atrajo la atención del público con su capacidad para absorber golpes y apoyar a su Pokémon aliado.

¿Hablamos con J.C. Smith

Director de Marketing de consumo de The Pokémon Company International

Aprovechando nuestra presencia en el Campeonato Mundial de Pokémon, tuvimos la oportunidad de entrevistar a J.C. Smith, Director de marketing de consumo de The Pokémon Company International y responsable del Juego Organizado de Pokémon.



JC Smith es responsable del Juego Organizado de Pokémon, además de la organización, coordinación y desarrollo de grandes eventos de Pokémon.

Pokémon nace en 1996 como un RPG, y sin embargo ha desarrollado un ámbito de juego competitivo que trata de involucrar a todos (jugadores, padres, tiendas...). ¿Cuál ha sido la evolución hasta llegar aquí?
La diferencia fundamental es que los juegos de Pokémon tienen la comunicación como principal objetivo. El Cable Link fue la idea principal y una de las mayores inspiraciones de los juegos. Pokémon se basa en coleccionar, luchar y entrenar. Para hacer todo esto, se necesita la ayuda de otra gente. Desde ahí, Pokémon se ha ido desarrollando de manera natural a lo largo de muchos años permitiendo unir a la gente unos con otros.

Dado que este ha sido el desarrollo de la franquicia hasta el momento, ¿cuáles son los objetivos de Pokémon, y especialmente del Juego Organizado?
En los últimos años, la introducción del streaming ha sido la gran novedad, dado que nos permite asegurarnos de que mucha más gente puede disfrutar del evento. Queremos que la gente entienda lo vibrante que es esta comunidad y mostrárselo a toda la gente que no ha podido venir a Washington. Ahora queremos que más gente pueda tener esta oportunidad [de participar en torneos de Juego Organizado]. Hay zonas que están muy lejos y es difícil llegar a ellas, y en esos casos queremos que, al menos, puedan participar en competiciones online, aunque somos conscientes de que no reemplaza esto [los torneos presenciales y el Mundial].

¿Es por ello por lo que en Canadá están en periodo de prueba las Gemas como moneda virtual para el Juego de Cartas online, o el reciente anuncio de una nueva app del Juego de Cartas online para iPad?
Nuestro objetivo es que estos juegos sean lo más accesibles posible para la gente. Con este fin, probamos todo tipo de ideas, a ver si funcionan.

EL STREAMING HA SIDO LA GRAN NOVEDAD; NOS ASEGURA QUE MUCHA MÁS GENTE PUEDA DISFRUTAR DEL EVENTO

Sin embargo, vemos que el Campeonato Mundial parece "más internacional" en el caso del Juego de Cartas de Pokémon, con representantes de muchos países de Europa y Latinoamérica, ¿a qué crees que se debe?
Creo que se debe a varios motivos. Primero, el videojuego es más accesible dado que la gente sólo tiene que comprar y jugar en cualquier parte del mundo, pero el juego de cartas es más sencillo de jugar presencialmente en cualquier lado. No necesitas tanto equipo, ni tanta organización... Creo que esto ha permitido que se desarrollen pequeños grupos de personas que se reúnen para jugar. Además, no

nos hemos centrado como compañía en la parte de los videojuegos hasta recientemente, por lo que ahora estamos tratando de mejorar este aspecto.

¿Cómo se orienta la estrategia de marketing en una franquicia que se dirige a públicos tan amplios: niños, jóvenes aficionados al juego competitivo, padres, jugadores eventuales...? ¿Cómo hacer que todos se sientan incluidos?
Es un equilibrio muy difícil, y principalmente es responsabilidad de los creadores del juego, que tienen que hacer que sea accesible para todos. Aunque es complicado, están haciendo un buen trabajo. Por ejemplo, en Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa, muchos niños no sabrán que está basado en un juego anterior - pero eso no importa, lo importante es que sean capaces de disfrutar con el juego en sí. Por otro lado, los veteranos también necesitan sorpresas y gestos hacia ellos, como el Mega-Slowbro que acaba de revelar el señor Masuda.

Hablando de Mega-Slowbro, este Pokémon ya se reveló por una filtración en la página web coreana hace unos días, y lo cierto es que Pokémon suele sufrir "leaks" con relativa frecuencia. Imagino que esto afecta a vuestros planes de algún modo. ¿Qué medidas tomáis al respecto?
Ciertamente. Bueno, no es nada muy apasionante, principalmente se trata de estar muchas horas hablando, y tratando de coordinar los calendarios. Pero, en fin, el mundo es así y las cosas no siempre salen como querríamos.

Sobre los calendarios... Tras el lanzamiento mundial de Pokémon X y Pokémon Y, esperábamos que ocurriera algo similar con Pokémon Rubí Omega y Zafiro Alfa. Sin embargo, en Europa los juegos se pondrán a la venta una semana después que en Japón y el continente americano.
La verdad es que no conozco la razón exacta de este retraso. Lamento que tenga que ser así, pero afortunadamente es sólo una semana y no como antiguamente, cuando podían pasar más de seis meses, un año... antes de que todo el mundo pudiera disfrutar un juego en su idioma.

Hablando de Europa, España tiene una gran comunidad de fans. Hoy [16 de agosto] tenemos cinco participantes en el mundial de VGC, pese a que en nuestro país no hay torneo nacional y los que desean clasificarse se ven obligados a ir a competir a otros países. ¿Qué planes tiene Pokémon para España en VGC?
Pretendemos seguir creciendo, y España tiene ciertamente una gran comunidad. Entiendo que es un viaje largo para competir, especialmente para los más jóvenes. Cuando hablamos de dónde hacer torneos y tener iniciativas, España surge con muchísima frecuencia. Quizá haya algo más pronto.

Ese "algo más"... ¿podrían ser pequeños torneos de Juego Organizado, locales o regionales, que permitieran obtener puntos, como se hace en otros países?
Ese es el modelo que utilizamos en todos lados. La clave es conseguir que se lleve a cabo con justicia e imparcialidad, que es lo que esperamos hacer, de forma que este sistema pueda mantenerse.

¿Como el programa de Profesores Pokémon?
Sí, pero el programa de Profesores Pokémon implica que seamos capaces de encontrar gente que conozcamos, y en quienes podamos confiar, y aún no hemos llegado a ese punto en todos los países. Los buenos jueces entienden nuestro espíritu, entienden el juego y la deportividad del mismo, cómo ser una comunidad competitiva sin que esa competitividad se haga excesiva. Es por ello que llevar este programa a cabo implica mucho tiempo, hablar con los distribuidores, tiendas de venta de cartas y videojuegos, etc.



¿Qué opinas de Pokémon como un posible eSport?
Hay una gran comunidad que está continuamente desarrollando el juego competitivo, así que buscar eventos para que puedan exhibir sus habilidades es genial. No tengo muy claro que sea un eSport al uso: tiene un estilo diferente, pero los jugadores compiten todo el año, hacen algo que aman en comunidad. Queremos mostrar esto pero también que entiendan de qué va Pokémon realmente.

CUANDO HABLAMOS DE DONDE HACER TORNEOS Y TENER INICIATIVAS, ESPAÑA SURGE CON MUCHÍSIMA FRECUENCIA.



Hablamos con ¿Los jugadores

¿Cómo habéis evolucionado este año hasta llegar al mundial? ¿Cuánto entrenáis normalmente?

Greenway Yo no tenía experiencia previa en torneos nacionales, pese a lo cual quedé en el top 8 en el Nacional de Manchester. Me clasifiqué a este mundial por puntos (Play! Points), gracias a mi participación en los torneos online del Pokémon Global Link..

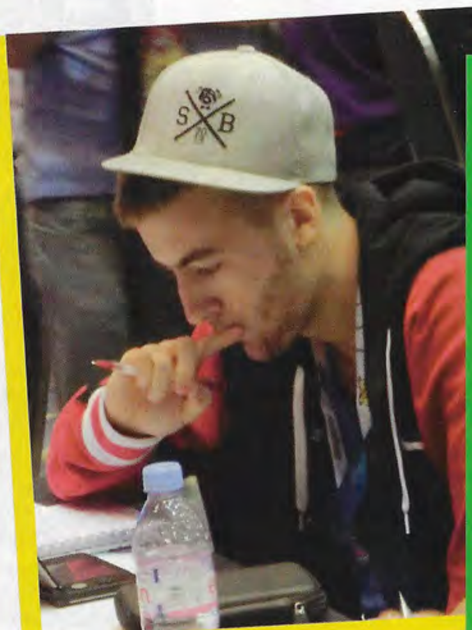
Riopaser En el primer VGC que participé quedé top 7. Así que entrené para mejorar este año, y conseguí quedar top 4 en el VGC de Milán.

Al entrenar, primero empiezo con 4 Pokémon para hacerme un equipo, y lo voy puliendo y terminando según las debilidades que veo. Lo que más hago es ver cómo evoluciona el metagame, y para ello "espío" otros combates de otros jugadores.

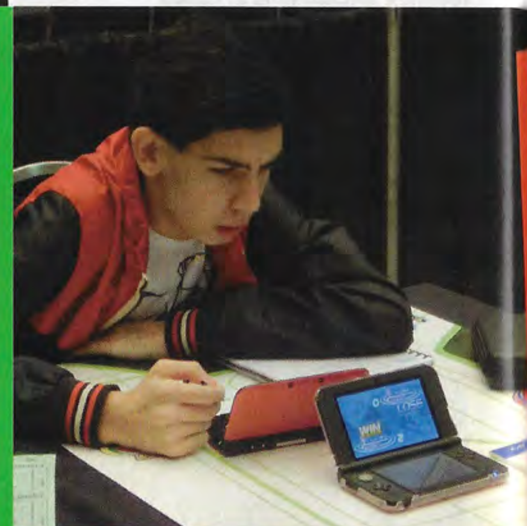
Sekiam Esta temporada es en la que mejor me he visto. He podido mantener el nivel y hacer buen top en los campeonatos en los que he participado, siendo subcampeón en el VGC de Manchester y top 8 en el VGC de Milán.

DEKU: RECOMIENDO NO ENTRENAR SOLO, SINO CON MÁS GENTE, ALGUIEN QUE ESTÉ MÁS MOTIVADO O QUE TENGA MÁS NIVEL.

Pokealex Ya había participado en los mundiales de Hawai y en el de Vancouver, gracias a la ayuda de Deku (Albert) y otros jugadores españoles como Rubén. Este año fui al VGC de Alemania, donde quedé en cuarto puesto, lo que me dio puntos suficientes para venir aquí. Juego siempre que puedo dos horas al día, y miro combates al menos una hora al día, para analizar a los diversos jugadores, el metagame, los enfrentamientos...



Albert Bañerés
DEKU



Alejandro Gómez
POKeALEX

Deku En 2012 cambié mi manera de entrenar: antes se centraba mucho en jugar, y de ahí pasó a ser más mirar Pokémon, estadísticas, combates... En 2013 fui a Vancouver, que ha sido sin duda la mejor experiencia Pokémon que he vivido y donde quedé en 24ª posición. Este año obtuve el título de campeón del Nacional del Reino Unido al lograr ganar a Sekiam, lo que considero el mejor logro de mi carrera.

¿Cuál ha sido vuestra experiencia en este mundial? ¿Qué cosas destacaríais?

Greenway Empecé perdiendo, remonté las otras dos y comencé con 1-0. Al principio tuve bastantes nervios, pero luego me fui soltando. Más tarde empecé a jugar peor, acabando con un resultado de 3-3.

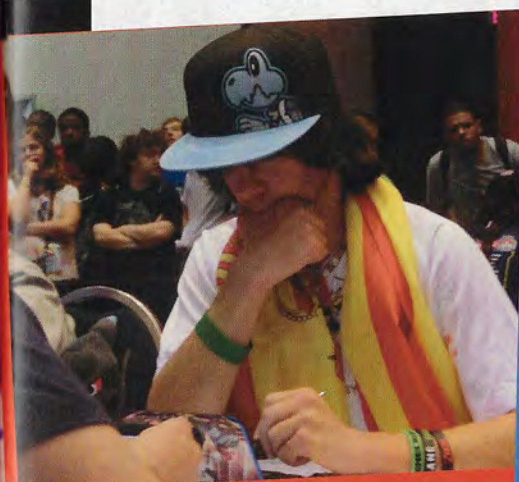
Riopaser Venía con mucha confianza, pero con muchos nervios también. El primer combate comencé perdiendo, lo que sirvió para motivarme. El top 4 me tocó contra Nikolai (Nikolai Zielinski, Campeón del Mundo 2014 en categoría Senior). Le había ganado previamente en las rondas suizas, pero ahora él se lo había preparado y conocía bien



Pachirisu ha sido uno de los Pokémon protagonistas del campeonato del mundo recientemente celebrado en Washington.

españoles

El torneo final de Washington contó con presencia española. Estos 5 jugadores lucharon por llevar a nuestro país a lo más alto.



Miguel Martí
SEKIAM



Juan Trillo
GREENWAY



Eric Rios
RIOPASER



todo mi equipo y me ganó.

Sekiam Yo venía con la idea de superar el top 14 de 2012. Me preparé muchísimo más que en 2012, el esfuerzo ha dado su fruto y he logrado llegar al top 8, donde he perdido contra Se Jun (Se Jun Park, Campeón del Mundo 2014 en categoría Máster) en combates muy reñidos. Es un gran jugador, que merece haber ganado el campeonato del mundo, y no estoy en absoluto descontento, sino muy satisfecho con mi top 6.

Pokealex Vine al torneo con mucha experiencia de los otros dos mundiales y mucha confianza en mí mismo. Acabé las rondas suizas 5-1. En cuartos de final me tocó enfrentarme a un jugador americano, un emparejamiento muy malo y perdí.

Deku Es una gran experiencia participar en un torneo Pokémon fuera del continente. Mis expectativas previas al torneo eran intentar superar el top 24 del año pasado, ya que no había podido entrenar mucho. Empecé ganando, pero luego perdí dos combates seguidos y a partir de ahí empecé a jugar muy mal, porque sabía que ya no tenía posibilidad de hacer top cut, acabando con un resultado de 2-4.

RIOPASER: AL ENTRENAR, PRIMERO EMPIEZO CON 4 POKÉMON PARA HACERME UN EQUIPO, Y LO VOY PULIENDO Y TERMINADO SEGÚN LAS DEBILIDADES QUE VEO.

¿Qué consejo daríais a la gente que quiera iniciarse en Pokémon competitivo?

Sekiam Mucha paciencia y echarle muchas horas. Además, es muy importante no tener miedo de copiar. Copiando equipos de otros, y usándolos, aprendes a jugar, y de ahí vas desarrollando la capacidad de razonar, ir introduciendo cambios... y hacer un equipo sólido.

Riopaser Sobre todo no venirse abajo y tener mucha paciencia.

Pokealex Mucho entrenamiento y no desanimarse nunca.

Deku No hacerlo solo. Que se meta en foros especializados en Pokémon y en competitivo.

Greenway Usar a Pachirisu.

9 MEGANOV
de Zafiro Alfa / Ru

A pocos meses para su estreno, el 28 de noviembre, descubrimos las últimas novedades del vid
Megaevoluciones, nuevos hallazgos sobre los concursos y sobre todo noticias tan geniales co no

1. MEGA ALTARIA

ANTES DE MEGAEVOLUCIONAR:
Peso: 20,6 kg. Altura: 1.1 m
•Pokémon de tipo Dragón y tipo Volador.
•Es muy sociable y su canto es muy hermoso.

TRAS LA MEGAEVOLUCIÓN:
Peso: 20,6 kg. Altura: 1.5 m
•Habilidad Piel Feérica: los movimientos tipo Normal se convierten en tipo Hada.
•Aumentan sus niveles de ataque, ataque especial y defensa.
•Las plumas que lo envuelven, destellan un brillo incandescente.
•Tipo Dragón y tipo Hada.






2. MEGA AUDINO

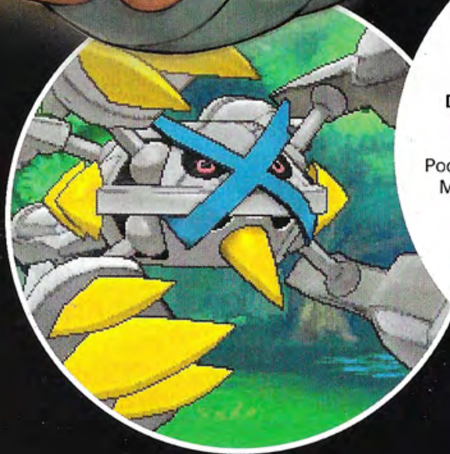
ANTES DE MEGAEVOLUCIONAR:
Peso: 31 kg. Altura: 1.1 m
•Los Audino son tipo Normal y color rosado.
•El cuerpo de Mega-Audino emite un pulso calmante que reduce la hostilidad en los demás y relaja a cualquiera que se le acerque.

TRAS LA MEGAEVOLUCIÓN:
Peso: 32 kg. Altura: 1.5 m
•Potencia Defensa y Defensa especial.
•Habilidad Alma Cura, que puede curar a un aliado en combates múltiples en un 30% de los casos.



'EDADES
ıbí Omega

videojuego Pokémon más esperado. Más
mo las ediciones especiales 'Steelbook'.

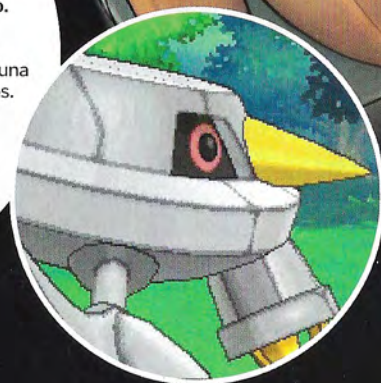


3. MEGAMETAGROSS VARIOCOLOR

Distribución especial por tiempo limitado.

PRIMER PASO
Podrás conseguir un Beldum variocolor con una Metagrossita una vez que salgan los juegos.

SEGUNDO PASO
Evoluciona el Beldum a Metang y luego a Metagross. Gracias al poder de la Megapiedra, tendrás un Mega-Metagross variocolor.







4. MEGA LOPUNNY

ANTES DE MEGAEVOLUCIONAR:
Peso: 33,3 kg. Altura: 1.2 m
•Los Lopunny son tipo Normal y color marrón.
•Es un Pokémon muy precavido, si siente peligro se envuelve con las orejas y huye dando saltos.

TRAS LA MEGAEVOLUCIÓN:
Peso: 28,3 kg. Altura: 1.3 m
•Potencia ataque y velocidad en combate.
•Incorpora la Habilidad intrépido, que hace que sus movimientos de tipo Normal y Lucha sean capaces de dañar incluso al tipo Fantasma.



5. MEGA SLOWBRO

ANTES DE MEGAEVOLUCIONAR:
Peso: 78,5 kg. Altura: 1.6 m
•Son de color rosa y tipo Agua/Psíquico.
•Lleva en la cola un Shellder enganchado, sujeto por los dientes, que le hace espabilar al morderle.

TRAS LA MEGAEVOLUCIÓN:
Peso: 120 kg. Altura: 2 m
•Aumenta la dureza de su caparazón, y en los combates puede balancearse con su cola protegiéndose con la coraza que forma Shellder al acumular energía.
•La habilidad Caparazón lo protege de golpes críticos.







6. MEGA SALAMENCE

ANTES DE MEGAEVOLUCIONAR:
Peso: 112,6 kg. Altura: 1.8 m
•Es el Pokémon Dragón. Los Salamence son de tipo Dragón y Volador y color azul.
•Si se enfurece, se vuelve incontrolable y abrasa con sus llamas cualquier prado o montaña.

TRAS LA MEGAEVOLUCIÓN:
Peso: 102,6 kg. Altura: 1.5 m
•La energía se centra en la fusión en una sola de sus dos alas.
•La habilidad Piel Celeste convierte los movimientos tipo Normal en Volador.



7. LOS GRANDES CONCURSOS POKéMON

En los nuevos Pokémon no solo cuenta tu entrenamiento para el combate, además tendrás que trabajar su atractivo en los concursos...

CINCO CATEGORÍAS

Podrás inscribir a tus Pokémon en cinco categorías distintas: **Carisma, Belleza, Dulzura, Ingenio y Dureza.** Y se les evaluará según las cualidades mostradas en cada uno. En Dureza, por ejemplo, exhibir un movimiento como Plancha Voladora entusiasmará a la audiencia. Procura elegir la categoría en la que destaque tu Pokémon, y entrénale tanto con Pokécubos como con los ataques adecuados. En cada categoría empezarás en el nivel normal hasta alcanzar el Maestro.

CÓMO FUNCIONAN:

Una vez vestido con ropa de gala, prepárate para dos fases:



1. Juicio de aptitud. Ariana te dará un kit con el que hacer Pokécubos empleando las bayas que quieras. Eso mejorará las cualidades de tus Pokémon.

2. Valoración. Los Pokémon utilizan sus movimientos para lucir su atractivo. Puedes crear combinaciones de movimientos concretos seguidos, usar movimientos impactantes o que entusiasmen al público. Hazlo en el momento adecuado y procura alternarlos para no aburrir.

La Pikachu Coqueta

Tras participar en tu primer concurso, tendrás una Pikachu Coqueta en tu equipo. Posee varios atuendos y puede aprender movimientos distintos, que se mantienen en los combates:

- Aristócrata: Categoría Bella. Conoce Chuzos, movimiento tipo Hielo que rebosa hermosura.
- Enmascarada: Categoría Dureza. Conoce Plancha Voladora, un poderoso movimiento de tipo Lucha.
- Erudita: Categoría Ingenio. Conoce Campo Eléctrico
- Roquera: Categoría carisma. Conoce el movimiento de tipo Acero puño meteoro.
- Superstar: Categoría Dulzura. Conoce Beso Drenaje, un movimiento de tipo Hada muy eficaz contra Pokémon de tipo Dragón.



8. LUCHA DE HORDAS

Como en las ediciones X e Y, en la mayoría de cuevas y rutas encontraremos hordas de hasta 5 Pokémon salvajes contra los que combatir. Pero la novedad es que ahora, en Rubí Omega y Zafiro Alfa, nos las veremos con grupos de 5 entrenadores dispuestos a darlo todo con sus Pokémon (que serán de menor nivel... para compensar la diferencia numérica). Para salir victorioso, tendrás que mostrar todas tus habilidades y control en el manejo de tu equipo. Lo vas a disfrutar, seguro.





9. EDICIONES ESPECIALES

El 28 de noviembre se pondrán a la venta dos packs edición limitada Steelbook, que incluirán el juego en su caja original junto a una caja metálica con las imágenes de Groudon Primigenio -en Rubí Omega- y de Kyogre Primigenio -en Zafiro Alfa-, grabadas en las portadas. Una ilustración de ambos Pokémon recubrirá el interior de las dos cajas.
Si reservas los juegos, podrás llevarte dos figuras en miniatura de Groudon y Kyogre Primigenios, o llaveros 2D de Treecko, Torchi y Mudkip según en qué tienda lo hagas.

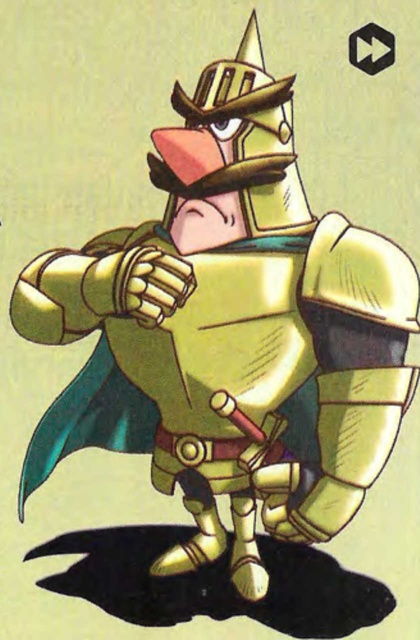
FANTASY LIFE™

TU MUNDO, TU AVENTURA

¡Bienvenido a Reveria, un increíble mundo de fantasía donde vas a vivir mil y una aventuras! Para empezar, te enseñamos qué hace tan especial a este RPG de 3DS. Y para seguir, lo puntuamos.

LA CIUDAD DE CASTOLIA

Es la primera de las tres grandes ciudades que nos esperan en el juego. En Castolia empezamos nuestra aventura, y los mentores nos enseñan el oficio escogido.



PLAZA CENTRAL

El corazón de Castolia. Aquí está la sede gremial, donde podéis escoger y cambiar de oficio, además de varias tiendas. Vuestro primer hogar (una pequeña buhardilla) también se encuentra aquí, junto al cuartel de los paladines, el laboratorio de los alquimistas y la biblioteca.

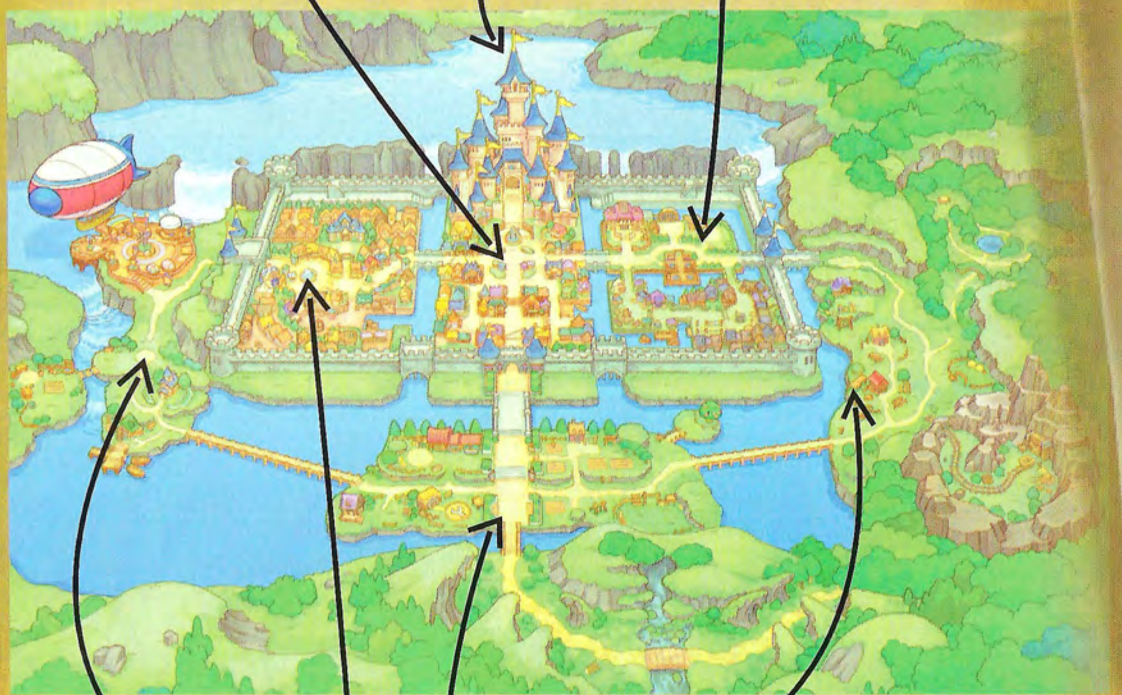


CASTILLO

Es donde vive la familia real castoliana: el rey Reinaldo, la reina Regina y la joven princesa Laura. Al comenzar la partida, el rey os prestará su apoyo para vuestro primer oficio.

BARRIO DE LOS ARTESANOS

En el taller real trabajan los herreros, los carpinteros y los sastres, y cerca tienen a su disposición tiendas donde comprar materiales. También encontraréis la cafetería Manzanares y un servicio de adopción de mascotas.



ESTE

En el bosque podréis ver leñadores y mineros. Además, los maestros en magia y caza instruyen a sus pupilos en esta zona de Castolia.



OESTE

En esta parte de la ciudad se encuentra el aeródromo, desde el que podréis viajar rápidamente a otras ciudades cuando hayáis avanzado en la historia. Además, los pescadores son los principales habitantes de esta zona.

BARRIO COMERCIAL

Podéis saciar vuestros estómagos gracias a sus puestos de carne, pescado y hortalizas, y por supuesto también en el Mesón Salfredo, donde trabajaréis si sois cocineros. En la taberna La Corona está habitualmente el mentor de los mercenarios.

SUR

La parte más al sur de Castolia incluye un servicio de arrendamiento de caballos, para desplazaros más rápidamente. Si seguís el camino hacia las afueras de la ciudad, llegaréis a campo abierto en Pastollanos.



Castolia sólo es una pequeña parte del gran mundo de Reveria. ¿Localizáis la ciudad en este mapa? ¡Pues imaginad todas las aventuras que os esperan en Fantasy Life cuando lleguéis a descubrir el resto de ciudades, sus bosques, sus montañas y sus cuevas! Os aseguramos que es uno de los juegos más grandes y cuidados de 3DS.

LOS 12 OFICIOS

Podrían dividirse en tres grandes tipos: enfocados al combate (paladín, mercenario, cazador, mago), recolectores de material (minero, leñador, pescador) y creadores de objetos (cocinero, herrero, carpintero, sastre, alquimista).

SEDE GREMIAL





MERCENARIO
Experto en el dominio de las grandes espadas, lo cual lo convierte en el más poderoso realizando ataques físicos. Eso sí, sus golpes son un poco lentos, y el uso de la gran espada le impide portar un escudo.

MAGO
Su poder consiste en lanzar hechizos de ataque de fuego, agua y aire (hay enemigos con debilidades concretas). Además, su magia de tierra tiene propiedades curativas.



PALADÍN
Idóneo para el combate cuerpo a cuerpo, pues sabe manejar la espada normal y el escudo mejor que nadie. Es valiente y está al servicio de los ciudadanos.

PESCADOR
Los ríos y lagos de Reveria están repletos de una rica fauna marina al alcance de la caña del pescador. En manos de un cocinero, su pescado puede convertirse en un gran manjar.

SASTRE
Puede tejer una gran variedad de prendas con las que equipar al personaje. Además, también es capaz de hilar alfombras y cortinas con las que dejar bonita tu casa.

HERRERO
Su labor es muy útil, ya que es capaz de forjar armas y armaduras con los que nuestro personaje puede equiparse. Es ideal usarlo para preparar la batalla.



CAZADOR
Es capaz de golpear a los enemigos desde una distancia prudencial. Además, puede utilizar flechas especiales que envenenan y adormecen a las bestias.

LEÑADOR
Obtiene madera de todo tipo al talar los árboles con su hacha. A medida que se vuelve más experimentado puede derribar árboles más duros y grandes. El carpintero le agradecerá cualquier esfuerzo.

MINERO
Con su pico es capaz de extraer todo tipo de materiales valiosos de las numerosas vetas que hay desperdigadas a lo largo y ancho de Reveria. Los materiales que obtiene son muy útiles para el herrero.



COCINERO
Sus deliciosos platos pueden servir para restaurar nuestras energías, e incluso para incrementar temporalmente algunos de los parámetros del personaje.

CARPINTERO
Puede crear armas distintas de las del herrero, y además tiene la habilidad de construir todo tipo de muebles. Muy apropiado para decorar vuestra casa de la mejor manera posible.

ALQUIMISTA
En su laboratorio puede crear pociones curativas para recuperar energía y deshacerse de estados alterados, y también bombas para atacar a los enemigos. Además, puede construir complementos con los que equipar al personaje.















EN QUÉ SE PARECE A...

ANIMAL CROSSING:



COLECCIONES

Si en Animal Crossing "nos picamos" por completar todas las vitrinas del museo, en Fantasy Life la cosa va aún más allá con cientos de objetos para encontrar y crear. ¡Y tienen en común la pesca y la tala de árboles!

RELACIONARSE CON LOS VECINOS

En el mundo de Reveria conoceréis a numerosos vecinos y compañeros de oficio con los que os relacionaréis y trabajaréis codo con codo. Muchos de ellos os pedirán favores cotidianos, y vosotros elegiréis si queréis ayudarlos.

LIBERTAD TOTAL

Aunque Fantasy Life tiene una historia principal, destaca por su gran libertad para realizar las tareas que consideréis oportunas en el orden que gustéis. Podéis pasar horas y horas en ciudades como Castolia, interactuando con los vecinos y llevando a cabo labores de todo tipo.

DECORAR Y AMPLIAR EL HOGAR.

En lugar de reformar la casa, en Fantasy Life directamente podemos mudarnos a hogares más grandes. Y de la misma manera, se nos permite personalizar la decoración a nuestro gusto con todo tipo de muebles, alfombras y paredes.



FINAL FANTASY:





AMBIENTACIÓN Y MECÁNICAS DE ROL

Aunque Final Fantasy suele apostar por los combates por turnos, hay mucho en común. En cuanto a la estética, también se nota la influencia de Dragon Quest.

BANDA SONORA DE NOBUO UEMATSU

Considerado uno de los mejores compositores del mundo de los videojuegos, es una leyenda que nos ha brindado la música de la mayoría de entregas principales de Final Fantasy.

ILUSTRACIONES DE YOSHITAKA AMANO

Diseñó los personajes de los seis primeros Final Fantasy, y siguió trabajando como ilustrador en los siguientes. Además, ha alcanzado un enorme reconocimiento trabajando en animación y en ilustraciones para libros. Los personajes y escenarios de Fantasy Life tienen su toque maestro.

SISTEMA DE TRABAJOS

Una de las señas de identidad de Final Fantasy es su sistema de trabajos, que se ha perfeccionado desde la primera entrega. Al igual que en Fantasy Life, cada oficio cuenta con características y habilidades distintas, y hay algunos en común como el paladín, el mago, el cazador y el alquimista.

DISFRUTANDO EN COMPAÑÍA

Modo multijugador (1/3)
Juega con amigos en línea o mediante la comunicación local con este título. En la sede gremial, habla con la jefa multijugador para activar el modo multijugador.
Siguiente

MULTIJUGADOR

Disponible tanto en modo local como online. A través de él podéis visitar los mundos de otros jugadores e invitarlos al vuestro, y luchar juntos contra los enemigos. También podéis intercambiar objetos con vuestros amigos.

Modo multijugador (3/3)
En el modo multijugador, podrás ir donde están tus amigos con la opción que aparecerá en el menú Mapa. Utilízala para encontrarlos.
Pasar página
Cerrar

Jefa StreetPass
Los personajes de otros jugadores con los que te encuentres ¡aparecerán en tu mundo!

STREETPASS

Los jugadores con los que os crucéis en el mundo real aparecerán en vuestro juego, os saludarán y puede que hasta os hagan un regalo. Así da gusto sacar la consola cuando vayáis de paseo.

Modo VÍNCULO (1/3)
Con el modo VÍNCULO, puedes enviar saludos a amigos que también estén en línea y compartir las notificaciones del juego.
Pasar página

VÍNCULO

Si lo activáis, podréis comunicaros en todo momento con los jugadores de vuestra lista de amigos de 3DS que estén jugando. Podéis enviar un mensaje a un amigo en concreto, o a todos a la vez.

DLC: ISLA PRIMIGENIA

EXPANDE LA AVENTURA

Este contenido extra digital, que originalmente se lanzó en Japón como parte de una expansión, estará disponible en la eShop desde el lanzamiento del juego. Incluirá una nueva zona con poderosos enemigos, una nueva subtrama argumental, nuevos rangos para los oficios y más variedades diferentes de mascotas.





¡SUPER CO



5 Consolas 3DS XL

EDICIÓN ESPECIAL

SUPER SMASH BROS.

Participa en este concurso especial y hazte con la consola más buscada y el videojuego que va a romper todos los moldes en Nintendo 3DS. Sólo tienes que escanear el QR o entrar en la dirección online que damos.

¡CONCURSO!



10 Fantasy Life para 3DS



PARTICIPA AQUÍ

www.hobbyconsolas.com/concursos/revista-nintendo

¡¡¡Alucina con los 16 nuevos personajes de Skylanders!!!

SKYLANDERS TRAP TEAM™



¡Guau! Multidisparo de fuego, vuelo y una embestida mortal. Poca risa...

Molan los Minis

Son bajitos y parecen entrañables, pero ojo que los nuevos Minis que llegan a Sylanders Trap Team son tan poderosos y valientes como los más grandes. ¿Quieres saber todo sobre ellos?

Los Minis acaban de ser presentados en sociedad, de hecho fueron uno de los reclamos más chulos del stand de Activision en la feria de videojuegos Gamescom. Son 16 nuevos personajes que saltarán a los escenarios de Skylands con la misma fuerza y garra que sus "hermanos" mayores. Sí, parecen pequeños pero no os dejéis engañar: los Minis retarán a sus enemigos con sus habilidades únicas, plantando cara a los villanos más malvados.

Muy bien preparados

Los Mini son toda una historia de coraje y persistencia. Comenzaron como ayudantes de los Skylanders, pero tras su paso por la Skylands Academy, potenciaron sus poderes y habilidades hasta que estuvieron preparados para dar el gran salto. El salto a la acción más peligrosa. Ahora, los Minis están dispuestos a luchar codo con codo con el resto de Skylanders, y demostrar que el tamaño no es lo que importa.

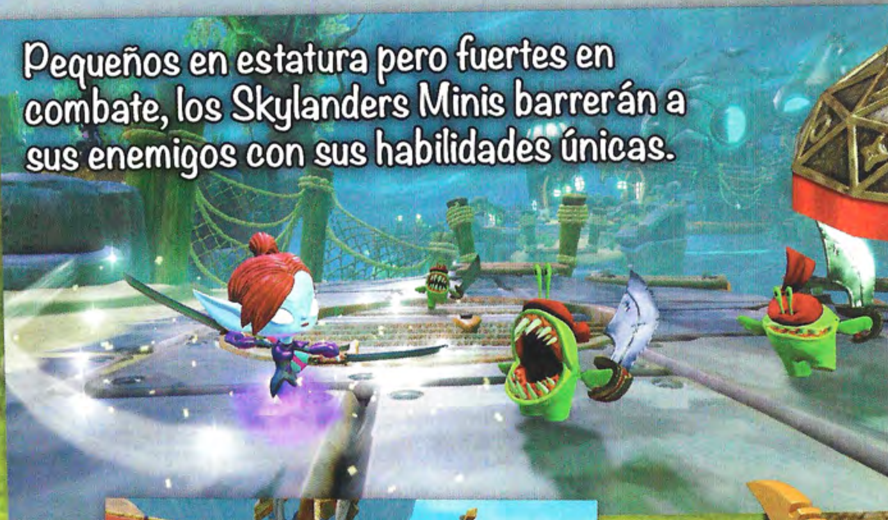
Los Mini eclipsaron la presentación de los nuevos héroes y villanos de Trap Masters, pero nosotros no queremos que os lo perdáis, así que en la última página encontraréis información de los 4 nuevos héroes y 3 villanos que acaban de ser revelados.



Gill Runt

 Agua

Atención a la potencia de su lanzador de arpones, porque combinado con una buena rociada de burbujas, acaba con cualquier horda de rivales que se plante frente a él.



Pequeños en estatura pero fuertes en combate, los Skylanders Minis barrerán a sus enemigos con sus habilidades únicas.

Mini Jini

 Magia

Vas a alucinar con los poderes de esta hechicera: espada doble, hechizos mortales y la posibilidad de transformarse en poción mágica...



Bop

 Tierra

Es temible cuando se transforma en una bola rodante de pinchos, pero más aun cuando hincha la bola que lleva en su cola.



Drobit

 Tecnología

Su doble disparo láser es letal. Y constante: no deja hueco para esquivar. Y cuando le hace falta, vuela con sus alas de fuego.



Eye Small
Muertos



Barkley
Vida



Hijinx
Muertos



Pet Vac
Aire



Thumpling
Agua



Trigger Snappy
Tecnología



Weeruptor
Fuego



Whisper Elf
Vida

Tras su paso por la Skylands Academy, los Mini potenciaron sus poderes hasta estar preparados para el combate.



Terrabite

 Tierra

Es un tiburón... de tierra, y tan es así que es capaz de cavar con sus garras y caminar por los túneles que crea.



Small Fry

 Fuego

El cuerno de su cabeza y sus poderosos puños son una combinación que le hará salir victorioso de cualquier combate.



Breeze

 Aire

Otro mini de aspecto simpático pero de una fiereza que no querrás enfrentarte con él. Mejor de tu lado...

Serán 16 personajes nuevos y completamente jugables, capaces de enfrentarse a cualquier villano

Y además...

Nuevos Trap Masters

El espectacular cañón de Traptanium Rojo Fuego de Ka-Boom, la potencia ilimitada de Head Rush, el hacha devastadora de Bushwack, son lo último en Trap Masters.

Head Rush
Tierra

Bushwack
Vida

Gill Grunt
Agua

Ka-Boom
Fuego

Recordad: el nuevo Skylanders Trap Team llegará a Wii, Wii U y 3DS el próximo 10 de octubre.

Los nuevos Villanos

Hemos conocido tres villanos más. Brawl & Chain es tan enorme y despiadado como el gancho de su brazo; Masker Mind puede introducirse fácilmente en tu mente y controlarlo todo; y Brawlrus dispone de un mortífero cañón desde el que lanza iestrellas de mar!



Brawl & Chain



Masker Mind



Brawlrus

Novedades







La misteriosa hechicera Cya ha formado un ejército con monstruos de otras épocas. Zelda, Link y compañía acaban con miles de ellos a espadazos.



Además de toneladas de acción, hay dosis de estrategia. A menudo decidimos entre ayudar a un aliado, cumplir un objetivo, tomar un bastión...

Hyrule Warriors

En manos de un héroe, la Espada Maestra tiene poder para detener a un ejército.

Wii U



Género **Acción**
Compañía **Koei Tecmo**
Jugadores **1-2**
Precio **47,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
La hechicera Cya ha logrado controlar el poder de la Trifuerza y quiere conquistar Hyrule. La princesa Zelda, Link y un grupo de heroicos guerreros intentarán detenerla.

Desde que a finales de 2013 Nintendo anunció que la compañía japonesa Tecmo Koei trabajaba en un juego llamado Hyrule Warriors, quedó muy claro que no era una nueva entrega de la saga Zelda, sino **un juego de acción** con la mecánica de los **Dynasty Warriors** de Koei, pero con personajes de varios juegos de Zelda como protagonistas. Ahora hemos comprobado que esto es cierto... pero también que la historia que narra el juego podría integrarse en la cronología de la saga, pues bebe directamente de ella.

Héroes de leyenda
A través de los siglos, el mágico objeto llamado **Trifuerza** mantiene el equilibrio en el país de Hyrule. Y cada vez que el Mal resucita para intentar controlar la Trifuerza, nacen dos jóvenes, **Link y Zelda**, reencarnaciones de las fuerzas del bien que luchan contra los poderes oscuros. La amenaza actual se llama **Cya**, hechicera que gracias a su poder de abrir portales temporales ha reclutado un ejército proveniente de las eras de **Ocarina of Time, Twilight Princess y Skyward Sword**. Y un grupo de héroes, liderados por los nuevos Link y Zelda, están dispuestos a combatir hasta el final para detenerla. Una interesante trama que se desarrolla a través de **18 niveles** con acción a raudales y alguna que otra sorpresa, incluido un giro que bien avanzada la historia nos permitirá **jugar con Ganondorf** (y que no vamos a revelarte, claro). Cada fase nos mete de lleno en un campo de batalla en el que el ejército de Hyrule se mide con el de Cya. Dependiendo del capítulo y la historia, manejamos a uno de los **9 personajes** disponibles en este modo (casi siempre podemos elegir entre más de uno al iniciar el capítulo), y a golpes vamos a desequilibrar la batalla, liquidando, literalmente, a miles de enemigos.

Que empiece la acción
El sistema de combate no puede ser más simple: un botón para ataques rápidos, otro para ataques fuertes y **magias** que desatamos tras acumular energía. Con esto



Los guerreros
En el modo Historia jugamos con Link, Zelda, Impa, Darunia, Sheik, Midna, Lana y Fay, a los que se añade Ganondorf bien avanzada la trama. Cada uno tiene sus armas y estilo de combate. Además, hay otros cuatro personajes desbloquebles: Ruto, Maripola, Zant y Grahim.





El Modo Aventura

Más largo que el modo Historia y con muchas sorpresas. En el modo Aventura recorremos el mapa del primer The Legend of Zelda. Cada pantalla guarda un desafío que jugamos en un escenario del modo Historia: acabar con un número determinado de enemigos, vencer a un jefe, tomar bastiones... el objetivo final es dar con la maldad oculta que amenaza Hyrule.



Cada pantalla del primer Zelda es una casilla en la que nos espera un reto.



Superando los retos ganamos recompensas: materiales, armas...



Algunas casillas esconden ítems como bombas, velas...



Si usamos el ítem adecuado en la casilla adecuada, descubrimos secretos.





Maripola, uno de los personajes de Twilight Princess, invoca insectos mágicos.

nos basta para acabar con la inmensa mayoría de los enemigos, si bien para vencer a algunos monstruos intermedios nos hará falta usar el botón de esquivar, y para acabar con los jefes recurriremos a objetos especiales como **las bombas o el arco**. En general, la cosa consiste en machacar botones, aunque en las batallas pasan montones de cosas a la vez: además de los objetivos principales (que pueden cambiar sobre la marcha), debemos **tomar los bastiones** de los esce-

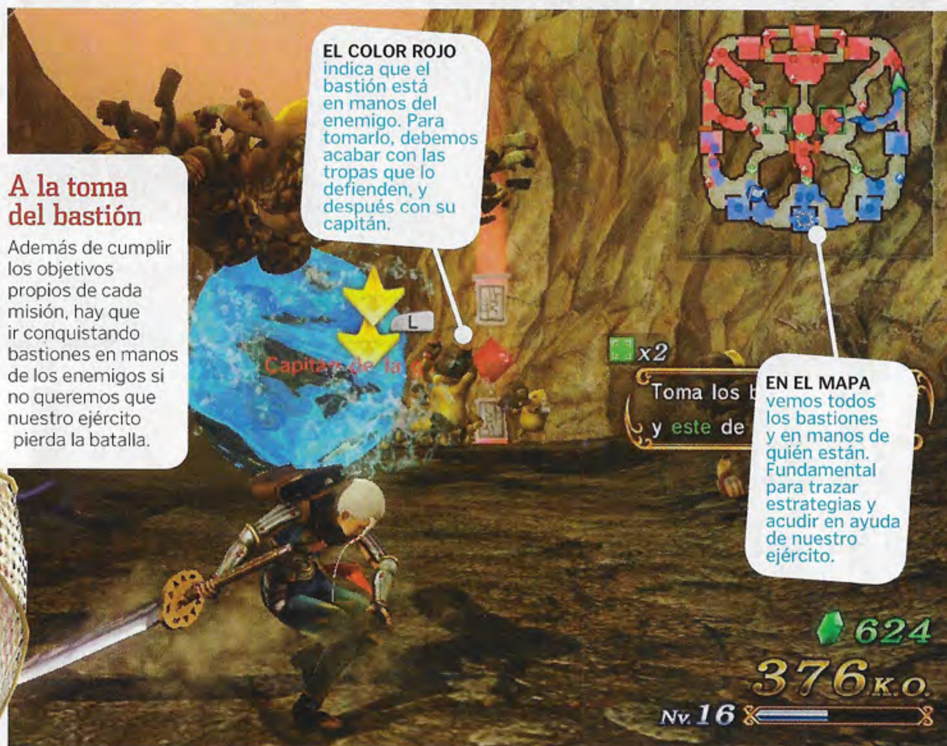




Lana es el único personaje controlable creado para el juego. Es una hechicera capaz de crear campos de fuerza. Su relación con Cya es de lo más misteriosa.



Cada personaje puede blandir como mínimo dos tipos de armas. Y de la que lleven depende el ataque especial que realizan cuando llenan su barra de magia.



EL COLOR ROJO indica que el bastión está en manos del enemigo. Para tomarlo, debemos acabar con las tropas que lo defienden, y después con su capitán.

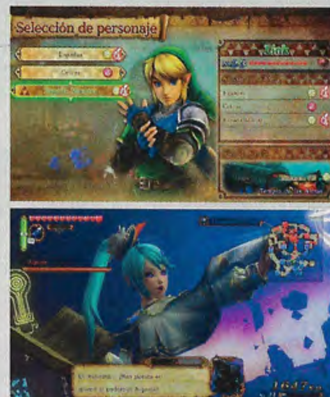
EN EL MAPA vemos todos los bastiones y en manos de quién están. Fundamental para trazar estrategias y acudir en ayuda de nuestro ejército.

A la toma del bastión

Además de cumplir los objetivos propios de cada misión, hay que ir conquistando bastiones en manos de los enemigos si no queremos que nuestro ejército pierda la batalla.

El bazar de Hyrule

Tras la batalla, en el bazar mejoramos a cada héroe invidividualmente. Con las rupias conseguidas en la lucha subimos su nivel, desbloqueamos habilidades ofensivas y defensivas y les equipamos con nuevas armas. Y con los materiales recolectados creamos pociones y armas más poderosas.



Los héroes suben de nivel en medio de la batalla o pagando en el bazar.

LAS BATALLAS DE HYRULE WARRIORS, CON OBJETIVOS MÚLTIPLES Y SIMULTÁNEOS, SON IDEALES PARA JUGARSE A DOBLES.

narios para que nuestro ejército no sea derrotado, o **ayudar a los aliados** que lo soliciten. No tenemos un segundo de respiro y, de hecho, si jugamos a dobles (uno en la tele y otro en la pantalla del GamePad), mola repartirse los objetivos.

La magia de Zelda

Así, la falta de profundidad en el sistema de combate queda compensada por **la intensidad de la batalla**, así como por la variedad que da luchar con tantos personajes: aunque el control es el mismo para todos, cada uno tiene sus propios ataques y armas, que además vamos mejorando. Y aquí entra en juego **el modo Aventura**: más largo que la historia, este modo nos propone desafíos variados y es donde sacamos partido a las mejoras y armas de cada héroe. Así que, aunque no sea una nueva entrega de Zelda, lo que sí es Hyrule Warriors es **un divertido juego de acción** con una importante baza: sus protagonistas son nuestros héroes favoritos luchando como nunca los habíamos visto.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Batallas multitudinarias y efectos muy espectaculares.

Diversión ★★★
Desbloquear armas y personajes se convierte en obsesión.

Multijugador ★★★
Magnífico jugar a dobles en modo local, ¡pero falta el online!

Duración ★★★★
15 horas de historia... y más del doble en el Modo Aventura.

(+) Cada personaje tiene sus propios ataques y armas, y mejorarlos es todo un vicio.

(−) El sistema de combate es muy simple: machacas un par de botones y lanzas magias.

Nuestra opinión

El lado salvaje del Universo Zelda

Un juego de acción de mecánica muy simple pero que engancha por su espectacularidad y la posibilidad de mejorar a nuestros héroes. Y bebe con acierto de los mitos de la saga Zelda.

Te gustará...

Más que... One Piece Unlimited World Red

Igual que... The Wonderful 101

Total

85

EL DATO
Empezó a desarrollarse para DS, pero al prolongarse su desarrollo, acabó en 3DS









NINTENDO 3DS



Género **Rol de acción**
Compañía **Level-5**
Jugadores **1-3**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Unos pedruscos conocidos como petralipsis empiezan a caer del cielo y a afectar al comportamiento de las bestias. Nuestro protagonista se alía con una mariposa parlante para desentrañar el misterio.

Fantasy Life

Heredero de Animal Crossing y Final Fantasy.

La nueva maravilla de Level-5 (creadores de Profesor Layton e Inazuma Eleven) ya está aquí. Es uno de los bombazos del año para 3DS, que combina el **mejor rol de acción** con elementos de **simulación social** al estilo de juegos como Animal Crossing y Tomodachi Life, y que ha sido creado con la colaboración de 1-UP Studio (que también apoyó a Nintendo en los desarrollos de Super Mario 3D Land y Super Mario 3D World).

Elige trabajo

La columna vertebral del juego es su magnífico sistema de **doce oficios** (el cual os detallamos en el reportaje de este mismo número). Tras personalizar el aspecto de vuestro personaje, un poco al estilo de un Mii, empezáis la partida y elegís vuestro trabajo. ¡Sin necesidad de enviar antes currículums por ahí! Dependiendo del oficio escogido, las misiones que os encomendarán y las subtramas con vuestro mentor y compañeros de gremio serán totalmente diferentes. Lo mejor de todo es que podéis **cambiar de oficio** en cualquier momento, y recuperar siempre que deseéis el anterior sin perder el progreso que hayáis alcanzado en



El diseño de monstruos es bastante convincente, y nos recuerda un poco a los de Dragon Quest.



Los combates son en tiempo real, y al dar o recibir un golpe veréis un número que indica el daño causado. Si conseguís aliados, podéis llevarlos a la batalla.



Cuando reunáis suficientes puntos de Dicha, podréis adoptar a una mascota (perro, gato o pájaro). ¡Y también puede ir a pelear junto a vosotros en la aventura!



LA PANTALLA SUPERIOR muestra la acción, y veréis a vuestro personaje moverse por los escenarios con un logrado efecto 3D.

EN LA TÁCTIL veréis el mapa del lugar en el que os encontréis, y botones táctiles para acceder al menú, objetos y lista de misiones, entre otras cosas.



A MEDIDA QUE superéis misiones y acumuléis estrellas, ascenderéis de rango en el oficio y pillaréis bonificaciones.





PODÉIS CAMBIAR de oficio en todo momento, y conservaréis las habilidades aprendidas en otros trabajos.

LOS OFICIOS SE COMPLEMENTAN, Y DESARROLLAR VARIOS OS DARÁ MÁS JUEGO Y OS HARÁ LA VIDA MÁS FÁCIL

él. Vosotros decidís si centraros en un único trabajo hasta pasaros el juego o si queréis alternar entre varios, ya que algunos se complementan y os harán la vida más fácil: por ejemplo, la madera que obtenéis como leñador es muy útil para construir objetos con ayuda del carpintero.

Rol de acción

La vida social urbana da para mucho, pero Fantasy Life es ante todo un **juego de rol de acción**. Fuera de las ciudades os esperan ➲

Momentos dichosos del día:
Fui a hablar con el bibliotecario. 25
Me informé sobre las mascotas. 25
Me informé sobre las mudanzas. 25
Me informé sobre los establos. 25
Escuché el deseo de Recio. 25
Siguiente bonus
Dicha: 185

Estrellas, Revis y Dicha

Los desafíos están divididos en tres tipos. Las misiones de oficio os dan Estrellas con las que subir de rango en el trabajo, mientras que algunos vecinos os pedirán encargos opcionales a cambio de Revis (la moneda del juego). Pero lo más importante son las peticiones de Maripósea, vuestra pequeña compañera alada, ya que corresponden a la aventura principal. Así ganaréis Dicha con la que desbloquear premios como un zurrón más grande o mejores objetos en tiendas. También podéis obtener puntos de Dicha al alcanzar diversos logros.



Los enemigos más duros de roer dejan unos botines especiales al ser derrotados. Si los entregáis, recibiréis recompensas muy jugosas.



Montar a caballo es otra de las bonificaciones que podéis escoger cuando obtengáis puntos de Dicha. Así podréis moveros con algo más de velocidad.





Es posible adquirir casas más grandes y decorarlas a vuestro gusto. El carpintero y el sastre son los más apropiados para dejarla bien bonita.

SU ESTILO GRÁFICO Y SU ESTÉTICA ESTÁN A MEDIO CAMINO ENTRE ANIMAL CROSSING Y DRAGON QUEST.

multitud de enemigos, a los que debéis enfrentaros en **sencillos y ágiles combates en tiempo real**. Dependiendo del oficio que estéis desempeñando, vuestro personaje tendrá un mayor dominio de un arma u otra. Además, a medida que avancéis conoceréis compañeros de los distintos oficios que se os unirán como aliados, y a los que podréis convocar para pelear contra los malos junto a vosotros.

Todo un juegazo

Estéticamente está a medio camino entre Animal Crossing y Dragon Quest, lo que unido a la estupenda banda sonora de **Nobuo Uematsu** (Final Fantasy, The Last Story) le confiere un gran carisma a su mundo y personajes. Además, la **localización al castellano** es excelente y está repleta de divertidos juegos de palabras relacionados con cada oficio, aunque no haya voces de ningún tipo.

Este juego os va a dar muchas alegrías, ya seáis amantes del rol o profanos del género deseando iniciaros. Está lleno de buenas ideas, su **mezcla de géneros** es innovadora y acertada, y sus opciones multijugador están a la altura para que extendáis aún más la enorme vida del título. Además, el mayor punto fuerte de Fantasy Life es la **gran libertad** que os otorga como jugadores para elegir entre sus numerosos oficios, labores y misiones en el orden que gustéis para vivir una aventura a vuestra medida.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Son más bien sencillos, pero la estética está bastante lograda.

Diversión ★★★★
Su infinidad de posibilidades hará que no soltéis la consola.

Multijugador ★★★★
Amplias opciones para disfrutar del juego en compañía.

Duración ★★★★
Muy largo, especialmente si desarrolláis todos los oficios.

El sistema de oficios. Su gran libertad y variedad de posibilidades. La banda sonora.

Puede que los roleros más veteranos lo vean relativamente fácil y no lo prueben.

Nuestra opinión

De lo mejorcito del año para 3DS

Puede que estemos ante el mejor juego de rol de este año para una consola Nintendo. Pero además, Fantasy Life trasciende su género gracias a su acertada influencia de Animal Crossing.

Te gustará...

Igual que... Animal Crossing New Leaf

Igual que... Bravely Default

Total

93





Los planos/mapas de los escenarios se controlan desde la táctil con el dedo o el stylus. Los enemigos cercanos aparecen como puntos rojos.



EL DATO
Incluye más de 42 desafíos -además de misiones principales y secundarias- con recompensas de todo tipo.

Las habilidades especiales de cada tortuga se activan pulsando "B". En las luchas con los jefes finales es necesario controlar qué hace mejor cada personaje.







NINTENDO 3DS



Género **Acción**
Compañía **Activision**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
activision.com/es/

Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★★
Multijugador	No tiene
Duración	★★

Valoración

Las ratas de Nueva York secuestran a Splinter, y las tortugas han de adivinar su paradero.

Total **70**

Teenage Mutant Ninja Turtles

La 'Tortuga-manía' aterriza en tu portátil.

La 3DS recibe el último eslabón de las Tortugas Ninja, un título basado en la película de la **Paramount** cuyo estreno en nuestro país está previsto en octubre. En el videojuego que ha creado Magic Pockets no sale **Megan Fox**, pero hay mucha pizza para compensar.

Pizza = vida... literal

Las tortugas vuelven a una aventura que recuerda mucho a las **mazmorras retro** y mantiene el humor de Donnie, Mikey, Ralph y Leo. **Cambiar de tortuga en tortuga** será imprescindible para aprovechar todas sus habilidades. Mikey es más rápida, a Leo se le dan bien los enemigos con escudo, Don es el mejor contra varios rivales y Ralph es el más certero contra un solo enemigo más poderoso. Cuando suben de nivel, aprenden nuevos movimientos y habilidades.

Una de las cualidades más interesantes del juego es la posibilidad de crear armas con los materiales que iremos encontrando a lo largo de la aventura y que serán muy útiles. El problema es que sus escenarios apenas cambian, y tras alguna misión habremos visto la mayoría de ellos. La Guarida de las Tortugas sirve como centro de operaciones para escoger misiones secundarias, nuevas armas, desafíos o trucos.

Se pierde el estilo cómic a favor de lo cinematográfico. Atrás quedaron los títulos noventeros de NES o GB.



EL DATO
"Tocamos" más de 200 canciones de la saga Final Fantasy, incluidos spin-offs de la misma.







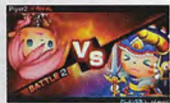


NINTENDO 3DS



12

Género **Musical**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1-2**
Precio **34,95 €**
www.theatrhythm.com/es/



Argumento
El conflicto entre el Dios del Caos y la Diosa del Orden ha estallado y solo los guerreros elegidos por los cristales pueden salvar el reino... ¡menos mal que tienen sentido del ritmo!

Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call

Batallas entre corcheas y espadas.

La serie de rol más famosa de la historia de las consolas nos ha dejado partituras inolvidables, así que convertirlas en protagonistas de **un juego musical** nos pareció una idea genial. Pero el único defecto del primer Theatrhythm Final Fantasy era que echábamos de menos algunas melodías de la serie... Cosa que remedia esta secuela con **200 temas** musicales.

Toca, arrastra, dirige

El primer juego se creó para celebrar los 25 años de la franquicia Final Fantasy, pero no incluía las canciones de los spin-offs y solo permitía jugar con unos cuantos temas de cada juego. Curtain Call llega con la intención de dejar huella como **juego musical completo**. Los nuevos jugadores son bienvenidos en una serie de tutoriales algo confusos, pero cuando llega la hora de la acción **el ritmo y la intuición** acuden al rescate de la partida. Las canciones pueden completarse usando **el stylus, los botones y el pad** o con una mezcla de las dos modalidades. Las notas cortas se emparejan con toques rápidos y las secciones más largas con mantener pulsados los botones (o el stylus sobre la pantalla). Al final de esas notas encontramos, a veces, flechas que nos indican en qué dirección pulsar el pad.

Un RPG musical

Con un manejo así de sencillo, Theathrythm 2 ofrece mucho contenido, incluidas "rarezas" de **Crystal Chronicles** o **Type-0**, ade-







En las "Field Songs" recorremos paisajes bucólicos mientras pulsamos a ritmo relajado (que no fácil). A lo largo del viaje, encontramos cofres con regalos.



Cada personaje tiene sus ataques. En cada nivel musical generamos "rythmia", flujo mágico que eleva las estadísticas. Así aprendemos nuevas habilidades.



EN LA TÁCTIL vemos la selección de canciones de cada juego de la saga y su naturaleza: Battle (batallas, más rápidas), Field Music (medio tiempo) y Event Music, baladas.

EN EL MENÚ DE SELECCIÓN vemos todas las canciones disponibles para jugar dentro del álbum de cada título. Pasando sobre cada una de ellas oímos una preview.



CAMBIAR DE PERSONAJES es otra táctica para lograr un grupo más poderoso. Se desbloquearán nuevos guerreros para el equipo.

HAY TRES NIVELES de dificultad para elegir con cada canción: Basic, Expert y Ultimate. Este último nivel, a ritmo vertiginoso.

THEATRHYTHM 2 LOGRA SORPRENDER CON DOS NUEVOS MODOS Y MÁS CANCIONES

más de un desarrollo con elementos roleros. Empezamos eligiendo un grupo de **4 personajes** que van subiendo de nivel y acabamos luchando contra **jefes finales** al ritmo de la música. Dos nuevos modos refrescan el título: **Quest**, que genera una ruta con canciones aleatorias, y **Duelo**, en el que jugamos contra un oponente en una canción en red local. Estas novedades, el estilo visual, los preciosos paisajes y el contenido descargable hacen de Courtain Call un imprescindible para exprimir tu 3DS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Los personajes son reconocibles y muy monos.

Diversión ★★★★
El modo experto es todo un reto para los fans de la saga.

Multijugador ★★★
Online local en los duelos. Mola, pero podría haber más modos.

Duración ★★★
Desbloquear todas las canciones y personajes lleva lo suyo.

Volver a escuchar ciertas canciones inolvidables. Su carisma y precisión.

Algunos pensarán que no aporta novedades, pero esos no serán verdaderos fans.

Nuestra opinión

Reflejos rítmicos con aire de fantasía

Dos modos nuevos, 200 canciones, personajes desbloqueables y mucha, mucha nostalgia. Y un sistema de juego tan sencillo como adictivo. Una secuela que gustará a todos los públicos.

Te gustará...

Más que...

Theatrhythm FF

Menos que...

Elite Beat Agents (DS)

Total

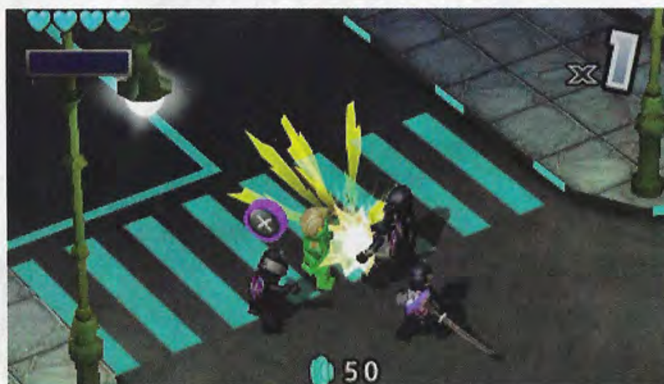
88



Cada personaje dispone de movimientos de combate diferentes. Por ejemplo, algunos pueden saltar más mientras que otros son capaces de golpear más fuerte.



Algunos niveles se desarrollan a bordo de vehículos, que aportan algo de variedad y frescura al juego. Por lo demás, casi todo es avanzar por pasillos.

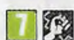




LEGO Ninjago Nindroids

Ninjas de juguete y acción futurista.





Género **Aventura**
Compañía **Warner Bros.**
Jugadores **1**
Precio **42,50 €**
videogames.lego.com

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★
Multijugador	No tiene
Duración	★★

Valoración

Una experiencia amena, sobre todo para los más pequeños. Para el resto es simple y algo repetitivo.

Total
68

Lego lleva unos años apostando fuerte por la franquicia Ninjago: ha lanzado más de **80 sets distintos** con piezas basadas en esta ambientación, y la serie de televisión **Lego Ninjago: Maestros del Spinjitzu** ya va por la tercera temporada. Los juegos tampoco podían faltar, por supuesto: estamos ante **el segundo Ninjago**, tras un primer título que llegó a DS en 2011 acompañando los primeros juguetes y capítulos.

Acción ninja

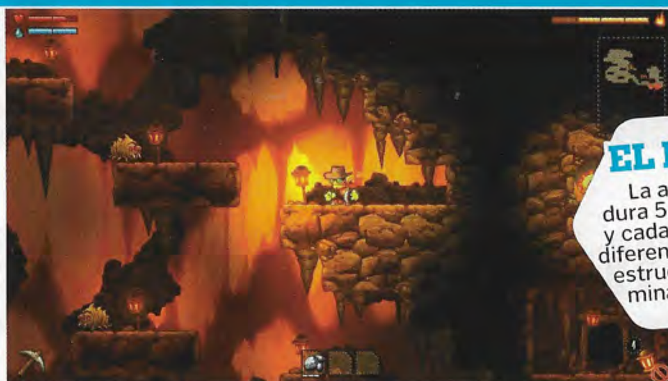
Sin embargo, la nueva entrega es muy diferente de aquel Lego Battles: Ninjago. Esta vez no estamos ante un juego de estrategia, sino frente a una **aventura de acción salpicada de puzles**, al estilo de la mayoría de juegos de Lego. Eso sí, se centra más de lo habitual en la acción (incluye sistemas de combo y ataques especiales), y los puzles son muy simples. Por otra parte, cuenta con la historia y la estética de la temporada más reciente de la mencionada serie televisiva, que nos muestra a estos ninjas en un contexto futurista. Hay **8 personajes jugables**, con distintas habilidades tanto para el combate como para moverse a través de los escenarios, que por cierto resultan demasiado lineales.

EL DATO

El juego incluye 30 niveles distintos, cada uno con un buen puñado de objetivos opcionales





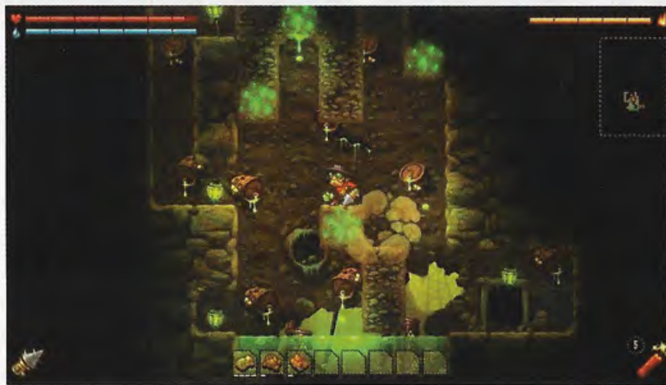


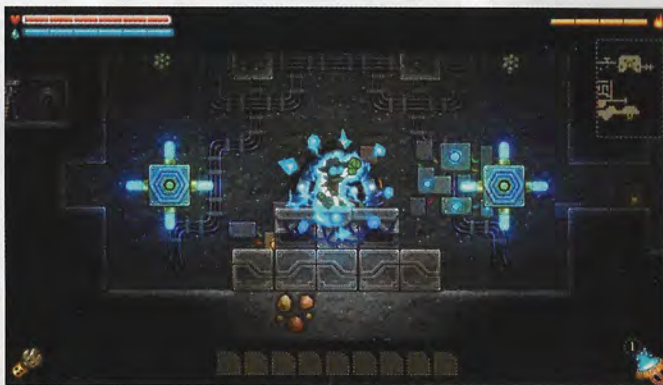


EL DATO
La aventura dura 5 ó 6 horas, y cada partida es diferente ya que la estructura de la mina cambia.

Con la pica vamos abriendo caminos a nuestro antojo para descender a través de las profundidades de la mina. Nos esperan muchos secretos ahí abajo.

A diferencia de la versión de 3DS que apareció hace un año en inglés, la de Wii U está traducida al castellano. El argumento es sencillo, pero tiene su encanto.

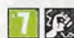




Nintendo eShop



Descargas Wii U



Género **Aventura**
Compañía **Image & Form**
Jugadores **1**
Precio **8,99 €**
steamworldgames.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★★
Multijugador	no tiene
Duración	★★★

Valoración

Una pequeña joya que brilla aún más en esta versión para Wii U. Destaca por su énfasis en la exploración.

Total
86

SteamWorld Dig

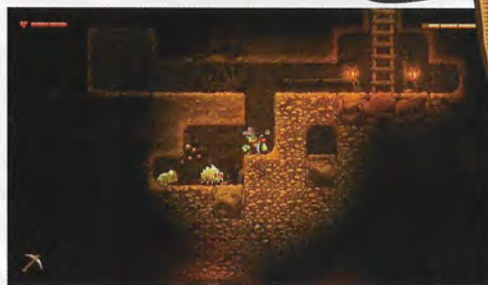
Exploración subterránea en alta definición.

Uno de los mejores juegos de la eShop de 3DS hace su aparición ahora en el servicio de distribución digital de Wii U, en una **versión aún más pulida y bonita**. En esta genial aventura, desarrollada por el estudio independiente sueco Image & Form, nos ponemos en la piel (o mejor dicho en los circuitos) de Rusty, un **robot a vapor** que acaba de heredar una profunda y lúgubre mina en el pequeño y decadente pueblo de Tumbleton.

Robots en el oeste

Lo primero que llama la atención es su lograda estética, que combina **western y steampunk**, y su estupenda banda sonora con claras influencias de la obra de Ennio Morricone. La alta definición hace que todo se vea mucho más nítido y con mejores colores que en la versión de 3DS, y además tanto la música como los efectos sonoros suenan ahora en toda su gloria. En cuanto al desarrollo, sigue siendo el mismo: bajo el pueblo se encuentra la inmensa mina, a través de la cual descendemos excavando con nuestra pica en busca de numerosos tesoros y secretos. Cuanto más bajemos, mejores habilidades obtendremos para seguir avanzando en la aventura. Podéis elegir lo que se muestra en la pantalla del GamePad: bien el mapa e inventario o bien el modo Off-TV. Lo dicho, muy recomendable.





Aunque lo principal es la exploración, también hay algo de acción. Cuanto más descendáis, más duros serán los malos.

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





GUSTAVO ACERO

1. Hyrule Warriors
2. Teslagrad
3. Mario Kart 8
4. DKC Tropical Freeze
5. Kirby Triple Deluxe





JUAN CARLOS GARCÍA

1. Hyrule Warriors
2. Mario Kart 8
3. Nintendo Pocket Football Club
4. Fantasy Life
5. Tomodachi Life





ROBERTO ANDERSON

1. Fantasy Life
2. Inazuma Eleven GO
3. Mario Kart 8
4. Prof. Layton Vs. Phoenix Wright
5. Steamworld Dig

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Spyro's Adventure	228	84
Skylanders Swap Force	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U



Hyrule Warriors irrumpe con fuerza y añade acción al catálogo de Wii U.

Nombre	Número	Nota
Another World (eShop)	263	79
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bit.Trip Presents Runner 2	248	90
Call of Duty Ghosts	**255**	**89**
La última entrega de la saga bélica más famosa nos tralada a unos Estados Unidos invadidos. Multijugador brutal y online definitivo.		
Cloudberry Kingdom (eShop)	251	84
Child of Light	261	80
Darksiders II	242	90
Deus Ex Human Revolution	254	85
Disney Infinity	252	84
Dr. Luigi (eShop)	257	80
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2014	254	83
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 2	249	81
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mass Effect 3	242	92
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
NBA 2K13	242	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
NES Remix 2 (eShop)	261	86
Nintendo Land	242	90
One Piece Unlimited World Red	263	81
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Swap Force	254	89
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Star Wars Pinball (eShop)	251	81
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Super Mario 3D World	**255**	**94**
Juegos de Mario en tres dimensiones hay muchos, ¡pero solo este es multijugador! Un título que derrocha diversión.		
Swords & Soldiers HD (eShop)	262	82
The Cave (eShop)	245	80
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Toki Tori 2 (eShop)	247	86
Unepic (eShop)	258	81
Wii Fit U	256	80
Wii Party U	**254**	**90**
El juego de fiesta más completo, con decenas de pruebas que aprovechan el Wii U Gamepad de todas las maneras que puedas imaginar.		
Wii Sports Club	263	86
Wooden Sen'SeY	264	72

Nuevas entradas del mes

- **Hyrule Warriors convierte a Link en héroe de acción.**
- Fantasy Life, un Animal Crossing de fantasía.
- **Y para fantasía, la de la música de Theatrhythm FF.**
- Los peques querrán disfrutarán con LEGO Ninja Go.
- **Steamworld Dig, plataformas con encanto en Wii U.**

3DS



Fantasy Life promete convertirse en el próximo fenómeno de la portátil.

Nombre	Número	Nota
Ace Combat Assault Horizont	231	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Ben 10 Galactic Racing	234	79
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Chibi-Robo	264	68
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Dillon's Rolling Western (eShop)	233	80
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
FIFA 13	240	81
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fractured Soul (eShop)	244	80
Harmoknight	247	79
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 2 (DS)	233	91
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 2	238	77
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
 Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y divertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
 Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario & Sonic en los JJ.OO.	232	84
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Milky Way (eShop)	226	80
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Naruto Powerful Shippuden	246	73
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
 El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
One Piece Romance Dawn	256	74
One Piece Unlimited World Red	262	82
Pac-Man Aventuras Fantasmales	257	78
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Planet Crashers 3D (eShop)	239	60
Pokémon Art Academy	248	83
Pokémon MM Portales al Infinito	248	80
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
 La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Ridge Racer 3D	222	84
Samurai Sword Destiny	237	55
Samurai Warriors	222	71
Scribblenauts Unlimited	256	80
Shinobi III 3D Classic (eShop)	257	82
Siesta Fiesta	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Street Fighter IV	221	94
Tales of The Abbys	230	82
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris	229	81
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
WWE All-Stars	231	86
Xevious (3D Classic)	234	85
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
 El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

TOP 10 GANGAS PARA Wii U


1 Call of Duty Ghost (29,95 €)


2 Assassin's Creed IV (24,95 €)


3 NBA 2K13 (4,95 €)


4 Darksiders II (19,95 €)


5 Zombie U (9,95 €)

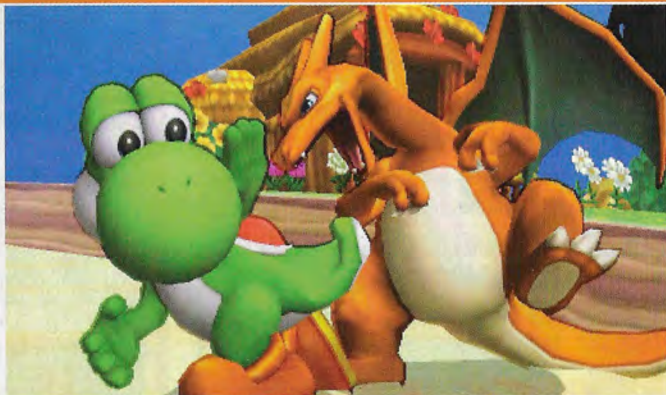

6 Sonic Lost World (19,95 €)


7 Just Dance 4 (9,95 €)


8 Disney Infinity (39,95 €)


9 Angry Birds Star Wars (9,95 €)


10 The Walking Dead (19,95 €)









NINTENDO 3DS

- LUCHA
- NINTENDO
- 3 DE OCTUBRE



Botones al poder
El control es el clásico, con un botón para ataques normales, otro para especiales, un tercero para saltar y los gatillos para agarrar y cubrirte. Eso sí, es configurable.

Super Smash Bros. for 3DS

Probamos la versión casi final del juego más esperado.

Hay tanto que decir de nuestras primeras horas con la versión para 3DS de Super Smash Bros que casi no sabemos por dónde empezar. Pero lo primero que vamos a dejaros claro es que, en su debut en una portátil, el rey de los juegos de lucha se mantiene tan furioso, intenso y emocionante como en las anteriores entregas de sobremesa, con el mismo y perfecto control... y momentos aún mejores gracias a los escenarios de las batallas.

Dime dónde luchas...

Mucho se ha hablado del insuperable elenco de personajes, pero a nosotros nos ha sorprendido la imaginación de los escenarios. Algunos, como el de Pokémon, son impresionantes visualmente, con la cámara ofreciendo tomas panorámicas del fondo; otros, como el Super Mario 3D Land, asombran en lo jugable con su scroll constante y diferentes zonas plataformeras; y todos tienen sus propias sorpresas y peligros. En total, en la versión que hemos jugado, había 27.

Y en posibilidades de juego, la cosa ya se dispara: la estrella será el modo Smash, es decir, las típicas peleas de cuatro personajes en las cuales modificaremos las reglas a nuestro antojo, y lucharemos contra la CPU o contra otros jugadores, tanto en red local como online. Pero Super Smash Bros. para 3DS guarda muchísimas sorpresas en su interior. El ya conocido modo Smashventura es una joya: durante cinco ➲



Mario encabeza un elenco de 38 estrellas del videojuego ya confirmadas. Pero apostamos a que aún quedan héroes por revelar.







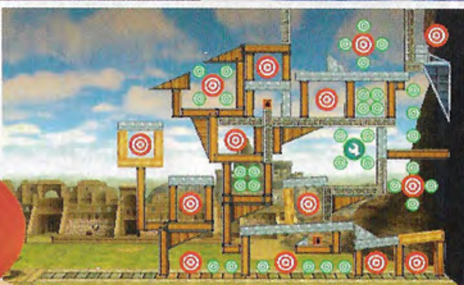








Pausando el juego, podremos mover la cámara y flipar con escenas como esta.



En el Estadio disfrutaremos del minijuego Bomba Smash: lanza la bomba para destruir el mayor número de dianas.

EXPLORAR LOS MENÚS DEL JUEGO ES ENCONTRARSE CON UN MONTÓN DE SORPRESAS: MODOS OCULTOS, MINIJUEGOS, GALERÍAS DE TESOROS...





La Senda del Guerrero

En este modo para un jugador libramos 6 combates que acaban con la batalla contra Master Hand. Las peleas varían en función de las bifurcaciones que elegimos en un mapa, y la dificultad la compramos con goldones, la moneda del juego. Cuanto más difícil, mayores recompensas.



Como en Kid Icarus Uprising, pagas por incrementar la dificultad... y conseguir así mejores premios si ganas.













Shulk

Este novato era el protagonista de Xenoblade Chronicles, la obra maestra del rol que Monolith creó para Wii en 2011. No será especialmente rápido, pero su poderosísima espada Monado le hará brutal en las distancias cortas.

minutos exploramos un amplio escenario acabando con enemigos clásicos de juegos de Nintendo y consiguiendo mejoras que luego empleamos en una batalla multijugador.

Modos sorprendentes

Entre los modos que no habíamos probado, nos ha molado Leyendas de la Lucha, una serie de cinco combates en las que nos vamos enfrentando a rivales cronológicamente en función del año en que aparecieron sus primeros juegos. Y por su puesto la Senda del Guerrero, que acaba con la pelea contra un Master Hand que exhibe ataques diferentes según el nivel de dificultad.

Hay muchas sorpresas más, como el Taller: podemos equipar a nuestro luchador con tres accesorios que mejoran sus habilidades básicas, y elegir cada uno de sus 4 especiales entre tres opciones. Así adaptarás el estilo de combate de tu personaje al tuyo. ¿Se puede pedir más?

Primera impresión

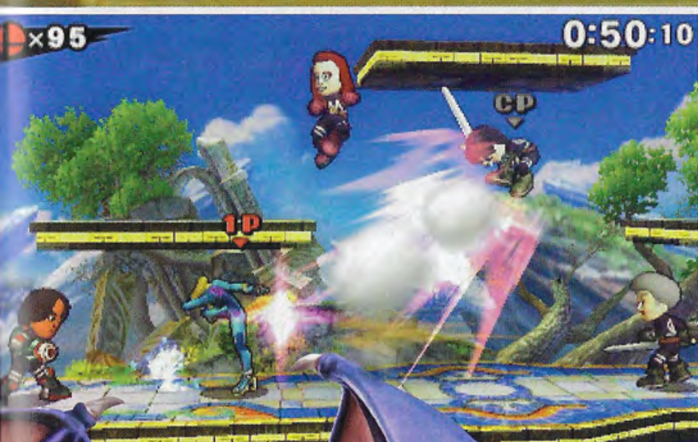
- **Pinta absolutamente genial.**
- **¿Saldrán finalmente Wario y Ganondorf?**







En el escenario de Spirit Tracks aparecen nuevos vagones llenos de sorpresas.



LA 3DS RECIBIRÁ UN JUEGO INMENSO EN NÚMERO DE PERSONAJE, MODOS, ESCENARIOS... Y CAPACIDAD DE DIVERTIR Y ATRAER COMO NUNCA.





En el taller de personajes se varían los especiales del luchador, eligiendo entre tres de cada tipo.





Meta Knight

Ya jugamos con él en Super Smash Bros. Brawl donde, gracias a la rapidez de sus ataques con espada y a su habilidad para planear, muchos le consideraron el mejor personaje del juego.





TAN BUENO COMO SUEÑAS

Los nuevos modos, como la Senda del Guerrero, me han convencido; el número de personajes es abrumador; el diseño de algunos escenarios es genial; y, sobre todo, las partidas son aún más furiosas, veloces y emocionantes que nunca. Tiene toda la pinta de que será EL JUEGO de 3DS.

Wii U

- ACCIÓN
- PLATINUM
- 24 de OCTUBRE

Bayonetta 2

Nintendo tiene una nueva diosa en su panteón. ¡Todos a adorar a Bayonetta!



En el GamePad

Habrá un modo de control táctil: moveremos a Bayonetta con el puntero, tocaremos en el enemigo al que queramos atacar y trazaremos una línea rápida para esquivar. Lo disfrutarán los jugadores más novatos.

La mejor amiga de Bayonetta, Jeanne, está atrapada en el Infierno. Así que la bruja va a encontrar la puerta al inframundo... ¡aunque tenga que acabar con todos los ángeles y demonios que traten de impedírselo! Este es el argumento del aspirante a juego de acción más espectacular jamás creado, un beat'em up intenso y con un sistema de combate profundísimo.

Completamente embrujados

Bayonetta realizará combos de patadas, puñetazos y disparos con gracia de bailarina, esquivará los ataques de los malos para ralentizar el tiempo y aprenderá nuevas técnicas en un sistema de combate accesible pero de enorme profundidad, que poco a poco iremos dominando. Y todo arropado por un nivel de espectáculo insuperable. Música, efectos visuales, enemigos gigantes y animaciones de cine se fusionarán para maravillarte. Será el juego más sofisticado del mundo, y además traerá un modo online aún secreto.

Primera impresión

- Un espectáculo visual insuperable.
- ¿Menos retador que el primero?



BAYONETTA 2 SERÁ UN DESPLIEGUE TOTAL DE DE ESTILO Y ACCIÓN, Y POSIBLEMENTE EL MAYOR ESPECTÁCULO VISTO HASTA AHORA EN UNA Wii U



Este Sabio de Lumen será uno de nuestros rivales, y la batalla con él, un espectáculo.



Con Bayonetta...

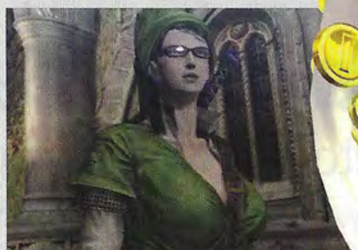
Platinum ha preparado una conversión para Wii U del primer Bayonetta (incluida en la edición especial de Bayonetta 2, llamada First Print Edition, y disponible por separado en la eShop). Una aventuraza de acción en la que descubrimos quién es Bayonetta, la última Bruja de Umbra, y su relación los Sabios de Lumen. Además, Nintendo ha anunciado que los trajes nintenderos que se habíen confirmado para esta conversión también estarán disponibles para Bayonetta 2.







El Tiempo Brujo será la clave de las batallas: si esquivas justo antes de recibir un impacto, el tiempo se ralentizará y los enemigos quedarán a merced de tus combos.

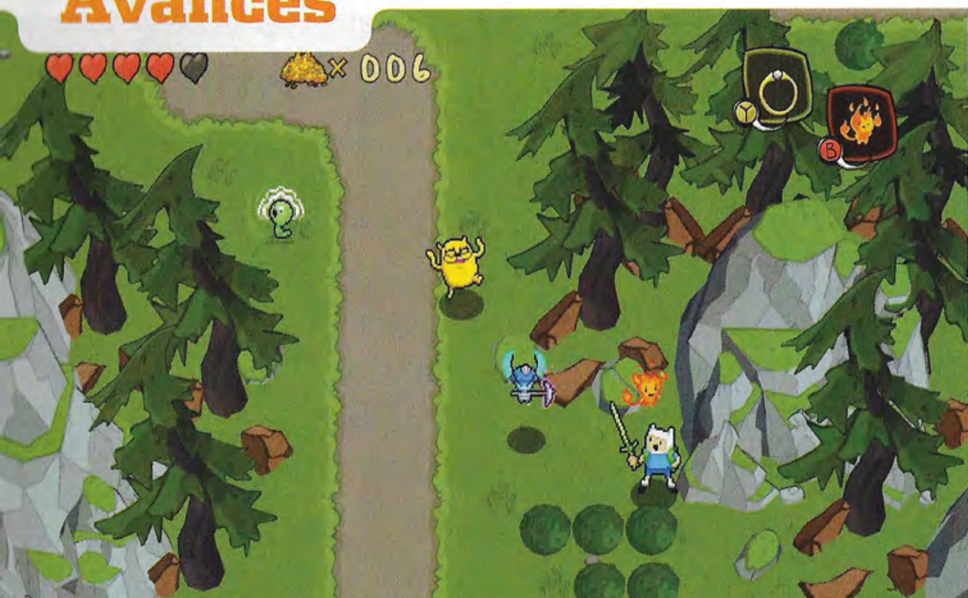

Trajes de Link, Peach, Samus y Fox estarán disponibles para Bayonetta 1 & 2.



Este niño llamado Loki será el elemento más misterioso de la trama. Los ángeles tratarán de atraparlo a toda costa.



Con una mecánica muy parecida a la de Bayonetta 2, el primer Bayonetta es una beat'em up frenético en el que la bruja despliega todas sus habilidades de combate... y su larga melena.











NINTENDO 3DS

- AVENTURA
- WAYFORWARD
- 21 NOVIEMBRE

Control clásico

Como en los juegos legendarios en los que se inspira, asignaremos el uso de los objetos a dos botones. No hará falta más. Aún no se ha detallado el uso de la pantalla táctil.

Hora de Aventuras

El secreto del Reino sin Nombre

Finn y Jake van a vivir su propia aventura tipo Zelda.

El tercer juego que la compañía Wayforward prepara sobre Hora de Aventuras recuperará la perspectiva cenital que ya vimos en Explora la Mazmorra porque yo Paso. Pero si ese juego nos dejó sabor agridulce por su repetitivo desarrollo, El Secreto del Reino sin Nombre promete bastante más, ya que homenajeará a grandes clásicos de la aventura como los primeros The Legend of Zelda.

Un nuevo mundo

El Reino sin Nombre es un lugar hasta ahora desconocido (y creado para el juego) de la Tierra de Ooo, que por supuesto Finn y Jake explorarán a fondo. Lo malo es que estará habitado por todo tipo de criaturas hostiles, y la única forma de sobrevivir será peleando (ya sabéis que nuestros amigos son unos ases repartiendo estopa) y consiguiendo nuevos objetos, como el escudo para detener los proyectiles enemigos o el plátano-bumerang con el que activaremos interruptores. Y es que en las mazmorras que vamos a explorar nos esperan puzles y, sí, también jefes finales realmente raros y extravagantes. Pero, ¿acaso esperabas otra cosa de un juego de Hora de Aventuras?

Primera impresión

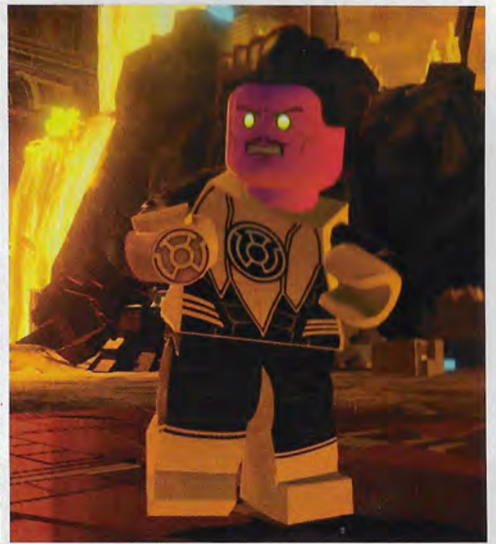
- **Pura aventura...**
- **...a ver cuánto dura.**

Controlaremos a Finn y Jake por separado. Irán consiguiendo objetos y, con ellos, habilidades, como si de Link se tratara.













Wii U

- AVENTURA
- TT GAMES
- 14 NOVIEMBRE

LEGO Batman 3
Beyond Gotham

El Universo DC, tu terreno de juego.



Incógnita GamePad

Aún no sabemos qué funciones tendrá el GamePad, pero esperamos mapas y menús interactivos. Y sería un puntazo que en el modo a dobles uno pudiera jugar en la pantalla del mando.

Qué misión más difícil la del nuevo LEGO: ser aún mejor que los recientes LEGO Marvel y LEGO El Hobbit. Y qué misión más difícil la nuestra: detener a Brainiac, el robot extraterrestre que se dispone a reducir de tamaño la Tierra para incluirla en su colección cósmica. ¡Menos mal que tendremos 150 personajes controlables dispuestos a impedirlo!

Grandes poderes

Sí, serán los héroes más grandes de DC, encabezados por Batman y Superman, y villanos de la talla del Joker o Lex Luthor. Precisamente, la caracterización de los personajes será la más profunda en un LEGO. Por poner un ejemplo, solo Cyborg, de la Liga de la Justicia, dispondrá de varios trajes distintos que le permitirán volar, duplicar su tamaño o camuflarse... ¡tomando la forma de una lavadora! Y con más variedad de poderes que nunca, afrontaremos las misiones de siempre, con acción, plataformas, sencillos puzles y modo local para dos jugadores. Eso sí, habrá sorpresas, como las fases de matamarcianos en las que Batman o Robin manejarán sus propias naves, mientras que personajes como Superman volarán por sí mismos. ¡Y es que hasta el último poder de nuestros héroes estará representado a la perfección!

Primera impresión

- **El juego de LEGO más grande hasta la fecha.**
- **La mecánica de las misiones, la de siempre.**





Como vicepresidente mundial deberemos encandilar a los ciudadanos para que se unan a nuestra causa y así "controlarlos" como personajes jugables.



Gráficamente tendrá inspiración retro y estará construido en 2D, pero incluirá animaciones en alta definición y efectos dinámicos brutales en los escenarios.







Wii U

- ROL
- ATLUS
- NOVIEMBRE



GamePad y también en 3DS

Aún no conocemos los detalles, pero el creador del juego ha expresado que le gustaría aprovechar como mínimo el Off-TV. Y en 3DS, ¿qué nos ofrecerá la doble pantalla?

Citizens of Earth

Rol "indie", política global y mucho humor.

Tanto Wii U como 3DS recibirán en noviembre este prometedor RPG, cuyo humor y ambientación urbana estarán inconfundiblemente inspirados por los del clásico EarthBound. En Citizens of Earth nos pondremos en la piel del vicepresidente del mundo, que como tal debe hacer frente a una grave amenaza. Sin embargo, y como es de esperar de un político, tendremos que valernos de nuestra labia y carisma para convencer a ciudadanos normales y corrientes de que hagan el trabajo sucio por nosotros. Podrèmos reclutar a decenas de personajes distintos, como por ejemplo un panadero, un profesor de escuela, una camarera e incluso la propia madre del vicepresidente. ¡Ay, mamá!

Salvado por Atlus

Suena divertido, ¿eh? Pues este juego estuvo a punto de no existir. Sus creadores, los "indies" canadienses EdenIndustries (estudio formado por uno de los desarrolladores de Luigi's Mansion 2), trataron de financiar el juego a través de Kickstarter pero no lograron reunir el dinero suficiente. Sin embargo, Atlus supo ver el potencial de Citizens of Earth y se ofreció a editarlo. No es para menos: reunirá algunos de los mejores ingredientes de RPG clásicos junto a mecánicas modernas que lo harán apetecible para todo el mundo. Los combates serán por turnos, pero no aleatorios; serán accesibles y sencillos de entender, pero con una gran profundidad y numerosas posibilidades de estrategia.

Primera impresión

- **Su sentido del humor.**
- **¿Aprovechará bien el GamePad?**





Este tipo es uno de los ciudadanos a los que podemos reclutar. Está obsesionado con las teorías de la conspiración.
















NINTENDO 3DS

- ACCIÓN
- BANDAI NAMCO
- 29 NOVIEMBRE

Power Rangers Super Mega Force

Todos los Power Rangers de la historia, en un juego.

Machaca botones

Como beat' em up de desarrollo clásico, el control se basará en usar cruceta o stick, más diversas combinaciones de botones para todo tipo de ataques.

Inspirado en la más reciente temporada de la serie de TV, Power Rangers Super Mega Force va a ser todo un homenaje a los fans de estos superhéroes: como en la serie, los nuevos Power Rangers han de enfrentarse a la Armada, un enorme ejército alienígena que tratará de conquistar la Tierra. Pero nuestros héroes cuentan con el poder de sus llaves Rangers, que les permiten transformarse en cualquier Power Ranger del pasado.

A palos contra los aliens

En total iremos desbloqueando 30 Power Rangers jugables de todas las épocas, con sus diferentes poderes, para superar fases que serán puro beat´em up: avanzaremos por los escenarios dando su merecido a todos los aliens que se crucen en nuestro camino, ya sea a patadas, puñetazos o usando las armas típicas de los personajes. Y claro, cada héroe tendrá su ataque especial. Además, en cada nivel elegiremos a un compañero Power Ranger controlado por la CPU para que nos ayude (aún no sabemos si habrá partidas a dobles), y también disputaremos combates con los temibles Mega Zords. Como sorpresa final, podrás usar las llaves Ranger de los nuevos juguetes para desbloquear héroes mediante Realidad Aumentada.

Primera impresión

- **30 Power Rangers.**
- **Gráficos simplones.**



Los Power Rangers usarán sus puños, espadas, pistolas...



Las 10 joyas retro de la Consola Virtual

Tu Wii U y 3DS te dan la posibilidad única de volver a disfrutar con la historia de los videojuegos. No dejes pasar estos 10 juegos imprescindibles.



Metroid Fusion

CONSOLA ORIGINAL: GBA
CONSOLA VIRTUAL: Wii U

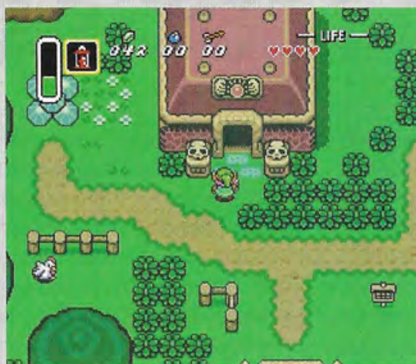
El virus SA-X nos contagió otra vez la fiebre por la saga Metroid tras ocho años perdida por el espacio. Fusion llegó a GBA potenciando **la historia y la narrativa** de la franquicia pero manteniendo su exploración, su sensación de soledad, su acción... su **aventura pura**.



Zelda: A Link to The Past

CONSOLA ORIGINAL: SNES
CONSOLA VIRTUAL: 3DS

La Consola Virtual es tu enlace a ese pasado en el que **la tercera aventura de Link** revolucionó su saga y los juegos de aventura en general. Más ítems, puzles más elaborados, más interacción con el entorno y otros personajes... Y una historia más profunda y emotiva. Una **Entrega Maestra**. Si la juegas, nunca la olvidarás.





Mega Man II

CONSOLA ORIGINAL: NES
CONSOLA VIRTUAL: Wii y Wii U

Plataformas y acción **al más puro estilo retro**, con saltos que hay que calcular al píxel, ocho terribles Robot Masters para derrotar (y agenciarte sus armas) y algunos de los momentos más memorables de la saga. **Difícil** como solo un Mega Man puede serlo.



Super Castlevania IV

CONSOLA ORIGINAL: SNES
CONSOLA VIRTUAL: Wii U

Drácula utilizó el poder de los 16 bits para renacer, y Konami para crear el Castlevania más impresionante hasta ese momento. **Simon Belmont** regresó con un látigo más versátil para superar **un castillo endemoniado**, con impactantes zonas en Modo 7 y jefes que quitaban el hipo.



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 64 El mejor Kirby
Y el juego mejor valorado de la bola rosa es... Venga, pasa la página ya.

pág 66 Mario Golf GB Advance
Descubre cómo ha tratado el paso del tiempo a uno de los juegos deportivos míticos de Mario.



EarthBound

CONSOLA ORIGINAL: Super Nintendo
CONSOLA VIRTUAL: Wii U

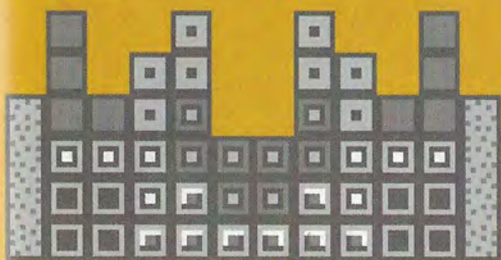
Un RPG de culto firmado por **Shigesato Itoi** que llegó por primera vez a Europa en la Consola Virtual. Ness y sus amigos protagonizan una encantadora visión rolera de la cultura estadounidense **llena de humor**, con un desarrollo capaz de atrapar a cualquier rolero.



Tetris

CONSOLA ORIGINAL: Game Boy
CONSOLA VIRTUAL: 3DS

El juego que "reclutó" a varias generaciones de jugadores volverá a hacer, **25 años después,** que se reenganchen a la consola. Su mecánica atrapa inmediatamente (como su música), y una partida encaja como un tetrimino en cualquier momento. Tetris es para toda la vida.



Kirby's Adventure

CONSOLA ORIGINAL: NES
CONSOLA VIRTUAL: Wii U

El juego en el que Kirby estrenó su habilidad de copiar los poderes de los enemigos después de zampárselos, y uno de los **plataformas** más completos de su época, que es mucho decir. Tampoco faltan varios minijuegos, y un apartado técnico que es un portento del **píxel art**.

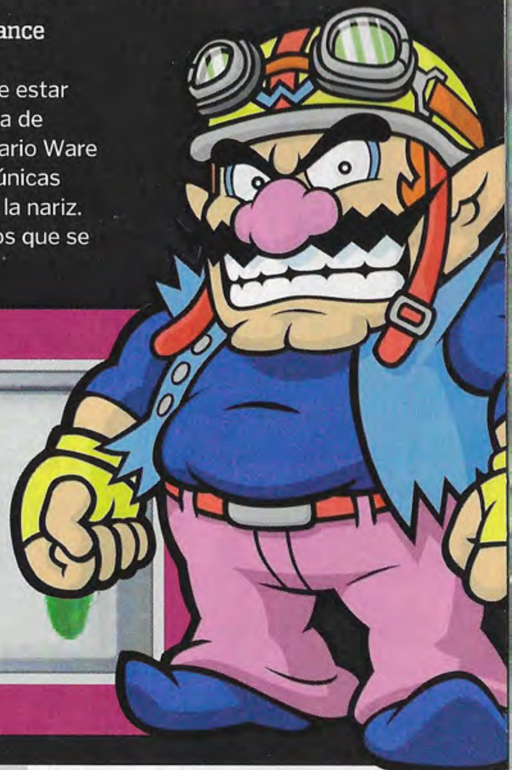


Wario Ware, Inc: Minigame Mania

CONSOLA ORIGINAL: Game Boy Advance
CONSOLA VIRTUAL: Wii U

Un juego tan rompedor y loco sólo puede estar desarrollado por Wario (eso sí, con ayuda de **Nintendo** e **Intelligent Systems**). Con Wario Ware y sus **200 microjuegos** vivirás partidas únicas con pruebas como... meterte el dedo en la nariz. Apenas tres segundos para resolver retos que se suceden en una cascada de diversión.

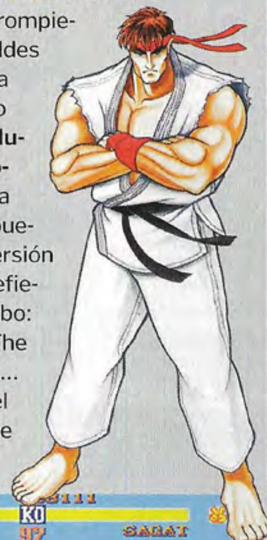




Street Fighter II

CONSOLA ORIGINAL: SNES
CONSOLA VIRTUAL: Wii U

Ryu y compañía rompieron coches y moldes con esta segunda entrega del juego de lucha **más influyente de la historia**. Además, en la Consola Virtual puedes adquirir la versión del juego que prefieras, ya sea la Turbo: Hyper Fighting, The New Challengers... o todas. ¿Quizá el juego más grande de **Capcom**?







Advance Wars

CONSOLA ORIGINAL: GBA
CONSOLA VIRTUAL: Wii U

La táctica es sencilla: dejarse atrapar por este clásico de la **estrategia por turnos**. Conquista ciudades, consigue recursos y **mueve a tus tropas** con cabeza para acabar con tus enemigos por tierra, mar y aire. Fácil de jugar y con posibilidades infinitas. ¡Si hasta puedes crear tus mapas para seguir guerreando!



¿Cuál es el mejor Kirby?



Desde que debutó con Kirby's Dream Land (Game Boy, 1992), la bola rosa ha sido siempre una estrella. Estos son sus mejores juegos.

Puntuación **94**

Kirby El Laberinto de los Espejos

GBA AGOSTO DE 2004

+ ¡Cuatro Kirby son mejor que uno! En esta aventura de plataformas, Kirby no solo se zampa a sus enemigos para robarles 15 habilidades distintas, sino que le acompañan otros 3 Kirbys para ayudarle. ¡Y tus amigos pueden manejarlos en el multijugador!

– La I.A. de los Kirby es floja. A veces se pierden por el camino según avanzas.

Puntuación **92**

Kirby's Pinball Land

GAME BOY ABRIL DE 1994

+ Es alegre, rápido, fácil y a la vez todo un reto, sugerente, más que jugable y hasta dicharachero. Molan las fases de bonus y las batallas con los cuatro jefes finales.

– Las melodías son demasiado "pachangueras". Sus tres mesas (con tres pantallas cada una) saben a poco, pero también tiene las fases de bonus, los jefes y la posibilidad de mejorar récords.



Kirby Nightmare in Dreamland

GBA AGOSTO DE 1992

+ GBA recibe una aventura de plataformas con el mejor sabor del Kirby clásico. Los laberínticos niveles están llenos de secretos, hay 20 transformaciones que Kirby activa zampándose a sus enemigos, y divertidos minijuegos de carreras y peleas. Y además tiene multijugador (con cuatro cartuchos, eso sí).

– Innova poco respecto a anteriores aventuras de Kirby, y es tirando a fácil.





Puntuación **91**

Kirby's Dream Land 2

GAME BOY JUNIO DE 1995

+ Los tres animales que ayudan a Kirby amplían la gama de movimientos y dan variedad a la aventura. Tiene zonas secretas y la estética es simpática.

– Es muy similar en esencia y acabado gráfico a su primera parte.



Kirby y el Pincel del Poder

DS ENERO DE 2006

+ ¡Un control táctil increíble! Con el stylus impulsas a Kirby y dibujas los caminos por los que quieres que pase. ¡Jugar con la inercia de Kirby para que recoja ítems y golpee a los enemigos es divertidísimo!

– Pocas fases, pero eso sí, muy rejugables para mejorar puntuación.





27 Kirby lanzados en 22 años.

Wii tuvo dos plataformas de Kirby en 2011: **Kirby's Epic Yarn** y **Kirby's Adventure.**



Aunque los saltos son los suyo, también ha protagonizado juegos de **velocidad, puzles y hasta uno de béisbol.**

Kirby Tilt'n'Tumble, que no salió en Europa, fue muy innovador: se manejaba a Kirby **moviendo la consola,** gracias a un sensor del cartucho.

35 millones de juegos vendidos.

Puntuación
90
Kirby Mass Attack

DS OCTUBRE DE 2011

➕ DS se reafirma como el escenario perfecto de Kirby, mezclando toques de estrategia con retazos de los clásicos de GB y SNES. El versátil control, los desafiantes puzles y los minijuegos son las armas de este ejercicio tan mono. Y el control táctil es fiable y preciso.

➖ Ciertas partes son monótonas, y a veces es caótico controlar a 10 kirbys a la vez.



Puntuación
89
Kirby 64 The Crystal Shards

N64 AGOSTO DE 2001

➕ La típica (y rica) jugabilidad 2D de Kirby, pero con bonitos gráficos en 3D que permiten rotaciones de cámara bastante vistosas. Puedes copiar 28 habilidades y combinarlas de dos en dos. Ah, y los jefes finales son raros y muy originales.

➖ Es tirando a corto y facilillo. Y la banda sonora, pelín cursi, no está a la altura del resto de apartados técnicos.



Kirby's Air Ride

GC FEBRERO DE 2004

➕ Un juego de velocidad con circuitos llenos de atajos y sorpresas. Kirby gana habilidades para atacar a los rivales. Con multijugador para 4.

➖ Solo controlamos la frenada y el giro de Kirby, pero no su velocidad, lo que limita un poco nuestras opciones y la emoción de las carreras.



Puntuación
88
Kirby's Dream Course

SNES ABRIL DE 1996

➕ Kirby rueda por escenarios isométricos como si fuera una pelota de golf. Tienes que pensar cómo llegar a la salida de cada nivel y ser muy hábil.

➖ Su original mecánica no es tanto para todos los públicos como las tradicionales aventuras de plataformas.



Kirby Mouse Attack

DS JUNIO DE 2007

➕ El segundo Kirby de DS volvió a la jugabilidad clásica. Una aventura 2D en la que las habilidades se utilizaban ingeniosamente para resolver puzles además de para pelear.

➖ ¡Salió después del magistral Pincel del Poder!



RETRO REVIEW

En la C.V. de 3DS está disponible **Mario Golf** de GB. A la de **Wii U** llega ahora esta entrega, más "avanzada".



- eShop Wii U
- Deportivo
- Camelot
- Game Boy Advance
- 2004
- 6,99 €
- 1 jugadores

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Si te gusta el golf, no puedes dejar pasar este título. Su tremenda variedad de retos hará que juegues a todas horas, y la parte de rol presenta una historia absorbente con dificultad creciente."

NUESTRA OPINIÓN
Aunque gráficamente ha envejecido, su sistema de juego sigue funcionando y tiene gran cantidad de modos, destacando la aventura rolera. Garantiza horas de diversión.

Nota 85



El corazón de Advance Tour es de simulador realista: hay que tener en cuenta la inclinación del terreno o el viento para lograr resultados. Pero incluye elementos fantásticos, como palos especiales.



Mario, Peach, Donkey... en varios modos de juego controlamos a las estrellas del Reino Champiñón.



El modo principal es una aventura rolera en la que elegimos entre dos golfistas novatos, Ella y Neil.

Mario Golf Advance Tour

Revivimos una tempora de golf inolvidable.

La serie Mario Golf siempre ha ofrecido su mejor versión en las consolas portátiles, porque sus creadores, Camelot, se han guardado para estas máquinas un modo "rolero" que acompaña a las opciones de todo juego deportivo. Y la edición para GBA no es menos: convertidos en joven promesa, llegamos al Club Mario con el sueño de llegar a lo más alto.

La estrella eres tú

Así, nuestro golfista va mejorando sus habilidades a medida que supera torneos con un control muy sencillo: seguimos las indicaciones en pantalla sobre viento, distancia e inclinación del terreno para preparar el golpe, y luego bastan un par de pulsaciones precisas para golpear. Hoyos cada vez más complicados nos lo ponen difícil, a la vez que exploramos el Club Mario y alrededores y vamos descubriendo la historia de nuestro golfista y sus amigos. Además, el juego incluye modos en los que jugamos con Mario y otros personajes del Reino Champiñón, quedando así un título completo y divertido. Eso sí, ha perdido la traducción del cartucho original y el modo multijugador. Una auténtica pena.



5 Datos



Los Mario Golf son obra de Camelot, estudio especializado en juegos de deporte... y de rol. Su primer juego fue Shining in the Darkness, RPG clásico de Megadrive.



En el primer Mario Golf portátil, que salió en Game Boy Color, ya mezclaron sus dos pasiones añadiendo un modo de rol a la simulación deportiva.



Camelot también son los responsables de los Mario Tennis, y precisamente en el primero, el de Nintendo 64, crearon a Waluigi, la versión "mala" de Luigi.



Desde 1999, Camelot trabaja en exclusiva para Nintendo. Su aportación rolera ha sido la aclamada saga Golden Sun.



El último juego de Camelot se ha publicado hace solo unos meses: Mario Golf World Tour, la última entrega de la serie "golfa", con un modo online alucinante.

10 conversiones a portátil

Sean recientes o clásicos, ningún éxito se "libra" de su edición de "bolsillo".



EL DATO

En ocasiones ha ocurrido justo lo contrario, y ha sido un juego portátil el que ha acabado adaptándose a una consola "grande". El caso más sonado ha sido el del genial RE: Revelations, que vio la luz en 3DS para posteriormente dar el salto a Wii U.

1



1- Tetris

(Nintendo, GB, 1990) Esta versión de la inmortal recreativa es el sexto juego más vendido de la historia. ¿Alguien no lo tenía?

2



2- Donkey Kong Country

(Rare, GBC, 2000) La revolución gráfica de SNES... ¡llegó a GBC! Fue de lo mejor de la portátil e incluyó un nivel extra.

3



3- Metroid: Zero Mission

(Nintendo, GBA, 2004) El ejemplo a seguir: revisión técnica impresionante, y un epílogo para los anales de la historia.

4



4- Final Fantasy III

(Matrix Software, DS, 2007) El clásico de NES salió al fin de Japón y lo hizo con grafi-cazos poligonales y muchas mejoras más.

5



5- Chrono Trigger

(Square Enix, DS, 2009) Mismo aspecto que en SNES, pero con doble pantalla y Wi-Fi. El original nunca llegó a Europa.

6



6- Super Street Fighter IV 3D Ed.

(Capcom, 3DS, 2011) En Wii finalmente no salió... pero en 3DS tenemos un juegazo calcado al arcade, y con más modos.

7



7- Zelda: Ocarina of Time 3D

(Nintendo, 3DS, 2011) Versión portátil del mejor juego de todos los tiempos... y no le desmerece lo más mínimo. Insuperable.

8



8- MGS: Snake Eater 3D

(Konami, 3DS, 2012) Snake se convirtió en el mejor amigo del 'botón deslizante pro' con este grandioso remake tridimensional.

9



9- DKC Returns 3D

(Retro Studios, 3DS, 2013) Poco más de dos años de espera... y la inmejorable vuelta de Donkey también se hizo portátil.

10



10- Xenoblade Chronicles

(Monolith Soft, New 3DS, 2015) La nueva 3DS llegará con esta revisión del juegazo de Wii. Demostración de su potencia.

Mario Kart 8

¡El contenido adicional revoluciona los circuitos de Wii U! Este mes, nos subimos a tres cochazos de alta gama para viajar al futuro de los nuevos DLC, "descapotamos" los resultados de vuestras votaciones y echamos gasolina a la sección de consejos.



Un DLC de lujo

Tener un Mercedes-Benz sin pagar ni una letra es algo que solo ocurre en Mario Kart. Tan solo tienes que descargarte la última actualización... ¡y a fardar!

Mercedes GLA



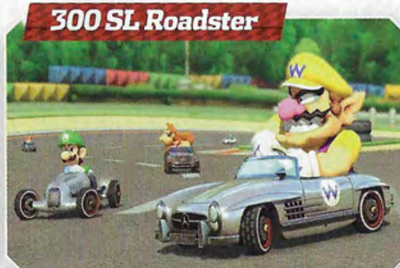
El modelo más moderno es también el que más pesa, pero sobresale en velocidad y agarre, aunque su manejo y aceleración no brillan tanto como su flamante carrocería.

W 25 Flecha de Plata



Este bólido de Fórmula 1 en los años 30 presenta los parámetros más equilibrados, con un buen nivel de manejo y velocidad. Os confesamos que es nuestro favorito.

300 SL Roadster



El modelo deportivo diseñado en los 50 también es bastante equilibrado, aunque incrementa su peso y agarre mientras que pierde en manejo y aceleración.

La familia crece



Si compras los dos nuevos sets de contenido adicional (que te detallamos en la página derecha), recibirás ocho Yoshis de colores para usar ya mismo, además de...



Ocho Shy Guys de colores, en homenaje a Yoshi's Island. Una vez adquiridos los sets, se abrirá una ventana de selección de color cada vez que escojas a Yoshi o Shy Guy.



Y a partir de noviembre, tres nuevos personajes encabezados por Link se sumarán a la fiesta, seguidos de otros tres, disponibles mayo. ¿Serás capaz de pillarte un solo set?

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 74 **Inazuma Eleven Go**
Descubrimos todos los Espíritus Guerreros de Tiro. Cómo conseguirlos y qué hacen.



pág 78 **Tomodachi Life**
El consultorio vuelve a lo grande. Mira si estas dudas se corresponden con las tuyas.



¡2 Sets en camino!

A Mario Kart 8 le queda muchísimo recorrido: un 50% más de circuitos inéditos. Y vehículos, y pilotos... ¡y Link motorizado!



Precios:
Set 1: 8€
Set 2: 8 €
Ambos sets: 12 €
¡Cómpralos ya por adelantado!

Contenido



Contenido



Noviembre 2014

Primer Set

'The Legend of Zelda X Mario Kart 8' incluirá a Link, Peach felina de Super Mario 3D World y Mario Tanooki, junto a 2 copas con 8 circuitos inéditos, más 4 nuevos vehículos.

- **3 personajes:** Link, Mario Tanooki y Peach Gato
- **4 nuevos vehículos**, entre ellos, Blue Falcon de F-Zero
- **8 nuevos circuitos**, ¿F-Zero y Excite Bike incluidos?

¿Qué circuitos, vehículos o pilotos de otras sagas nintenderas os gustaría ver en estos DLC? ¡Envíanos tus deseos descargables!

Mayo 2015

Segundo Set

'Animal Crossing X Mario Kart 8' incorporará al Aldeano y Canela del famosísimo simulador social, junto a otras 2 copas con 8 circuitos más, y uno parece el bosque de New SMB U...

- **3 personajes:** Aldeano, Canela y Bowsitos
- **4 nuevos vehículos** de sus respectivos personajes
- **8 nuevos circuitos**, entre ellos, el de Animal Crossing

CÓMO HACERTE CON ELLOS



Accede a la Tienda

Tras la actualización, ve al menú principal de MK8 y encontrarás esta nueva pestaña. Pincha y...



Elige tu set DLC

...aparecerán ambos 'packs'. Elige el tuyo por 8 Euros cada uno o ahorra 4 pillando ambos.



¡Enhorabuena!

Una vez efectuado el pago en la eShop, se añadirán 4 iconos a las copas. ¡Trifuerza incluida!



Y en noviembre...

Recibirás automáticamente el legendario contenido, y lo mismo en mayo. Ya sólo toca esperar...

El Podio

Habéis decidido. Ya tenemos los resultados de nuestra encuesta nostálgica. ¿Habrá sorpresas? Para futuras votaciones: revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Y ahora... Toca elegir vuestros circuitos, vehículos e ítems más "odiados" (con cariño) de toda la saga, ya sea por molestos, inútiles o sosetes. ¡Esperamos vuestros emails en nuestra redacción!

CIRCUITOS GANADORES







ESTADIO WARIO de N64 se erige como el circuito más divertido de todos los tiempos, por sus innumerables curvas para derrapar, sus montículos a lo Excite Bike, su ambientazo...

SENDA DEL ARCE de Wii ha sido la gran sorpresa, aunque era tan bonito, detallado y vivo en cada carrera que no nos chirría este resultado.

CUMBRE WARIO de MK8 se ha colado como vuestro tercer favorito de la saga. Su espectacularidad lo merece.

EL ITEM MÁS AÑORADO



El Mega Champiñón, presente en MK Wii para volvernos gigantes y devastadores, es vuestro objeto más añorado de la serie, seguido de lejos por la caja falsa de ítems y el Boo ladrón. ¡Queremos que vuelvan!

EL MEJOR VEHÍCULO



La Moto Yoshi se lleva el oro de vuestros votos, pero la Moto Bala se ha quedado muy cerquita. Lo curioso ha sido el empate técnico del tercer puesto, repartido entre el Velocidelfín de Wii y el Huevo-Móvil de MK7.

Atajos

Y terminamos nuestra sección de atajos con la última entrega: la de las copas más facilitas. Te mostramos los caminos secretos más útiles para dar esquinazo a tus rivales.

COPA CHAMPIÑÓN



Estadio Mario Kart

Atraviesa con turbo la zona de tierra antes de la meta; hazlo así para no tocar las tuberías.



Parque Acuático

También con champiñón, cruza el tiovivo de caracolas, siempre que no te bloqueen el paso.



Barranco Goloso

Para atravesar la rosquilla gigante antes de la meta, hazlo con un derrape así de apurado.



Ruinas Roca Picuda

Segundos después de arrancar, cruza la hierba a tu izquierda para saltar esa rampa de piedra.

COPA CAPARAZÓN



Pradera Mu-Mu

Ahórrate todo el camino vacuno encadenando dos o tres turbos en línea recta desde aquí.



Prado Rosquilla 3

Métete por boxes y encadena este turbo con dos setas en línea recta para evitar la curva.



Playa Cheep Cheep

Las rampas sumergidas a tu izquierda permiten evitar todo el tráfico del camino estrecho.



Autopista Toad

Usa esta rampa móvil con acrobacia para sobrevolar el puente y aterriza lo más tarde posible.

EL "RETO-VISOR"

Mamma mía, ¡menudo pique traéis! Aquí vienen los duelistas del mes.



Aeropuerto Soleado

Roberto Moreno ya es un habitual del Reto-visor, y este mes os reta a batir sus **2:07.508**, con **0:41.813** en su mejor vuelta. ¿Podréis con él? :)



Discoestadio

Ojo al récord que se ha marcado **Santiago de Felipe García:** nada menos que **2:09.217**, ¡y con volante! No nos extraña que tenga el kart dorado.



Cumbre Wario

El bólido de **Javier Fuertes García** nos ha dejado helados, y no sólo por la nieve: **1:53.483** con una primera vuelta de ¿¡**0:26.250**!? ¡Cómo es posible!



¡Nuevo récord superado!

Que suenen las alarmas: **Joan Orozco** ha superado el récord de **Eric Alegret** en **Circuito Mario**, con una marca de **1:57.310.** ¡Enhorabuena, (k)artista!

RETO PARA EL MES QUE VIENE:
¡ENVÍANOS TUS RÉCORDS EN LA COPA ESPECIAL!

Truconsejos



Te chivamos seis nuevas claves para conquistar el podio y hacerte el amo del online. Palabra de Lakitu.



Choca siempre que puedas contra un rival tras un rebufo o un turbo para desviarle hacia un lado. Un simple toque puede hacerte ganarle un segundo vital.



Nunca adelantes a alguien que lleve un caparazón rojo: espera a que lo lance a su rival de delante, y si él va primero, busca un atajo para adelantarle sin que te llegue.



Evita colocarte justo detrás de quien ocupe la primera posición para sacarle un un rebufo, o te pasará lo que a Bowser: sí, iba segundo cuando se tragó esa concha.



Cuando te lancen el "caparazul" a pelo y sin superbocina, frena en seco para que quien venga detrás se zampe la onda expansiva, ¡pero sólo si anda cerca!



Si obtienes los 3 plátanos, no los sueltes hasta alcanzar la próxima caja de ítems, donde podrás dehacerte de ellos de golpe; ir protegido es lo primero.



Mantén el caparazón verde detrás en vez de lanzarlo en la primera vuelta, ya que es cuando más pegados están todos y más peligro corres. Sé muy precavido.

¿Sabías que...?

Estrenamos ventanilla de curiosidades sorprendentes de MK8. Y esto es sólo un aperitivo...

- El **Subacuauto** (en la imagen) es un homenaje a Steel Diver para 3DS. De hecho, en inglés se llama 'Steel Driver'.
- En una primera fase del desarrollo, Nintendo pensó en cambiar el efecto de antigravedad por **taladros** instalados en el frontal de los karts para atravesar paredes y montañas.
- En **Aeropuerto Soleado**, los destinos que aparecen en los paneles de los vuelos son nombres de otros circuitos del juego. ¿Os habíais fijado?



Oak al rescate



¿Pokémon con buenos genes? ¡Pero ya mismo!



Ponerse en contacto con nosotros es muy fácil. Solo tenéis que dirigir vuestra consulta al email: revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Quiero un Happiny

● ENRIC BLASCO

¿Cómo puedo hacer huevos de Chansey para tener un Happiny?

Hay ciertas preevoluciones que necesitan que equipes un determinado Incienso a la madre: Agua (Mantyke), Duplo (Happiny), Floral (Budew), Lento (Munchlax), Marino (Azurill), Puro (Chingling), Raro (Mime Jr.), Roca (Bonsly) y Suave (Wynaut). Cómpralos en la parte norte de Ciudad Témpera.

Trevenant y más

● VÍCTOR RUBIO

¿Qué movimientos recomienda para un Trevenant defensivo? Tengo protección, Drenadoras, Tóxico y Asta drenaje. Lleva equipado una raíz grande y su habilidad es Cura Natural.

En lugar de Tóxico puedes enseñarle Fuego fatuo para reducir el ataque rival. Lo de Raíz grande es buena idea, pero prueba a conseguir uno con habilidad Cosecha y equiparlo con Baya Zidra.

¿Cómo enseño a Pichu/ Pikachu/Raichu el movimiento Placaje Eléctrico?

Debes conseguir la Bolaluminosa que viene equipada con un 5% de probabilidad en Pikachu salvajes, y ponérsela al Pikachu padre para que la cría nazca con este movimiento. Este objeto es muy útil en Pikachu porque multiplica por 2 su Ataque y Ataque Especial.

¿Podrías evaluar mi equipo? Tengo a Greninja con Hidrobomba, Paranormal, Hierba lazo y Rayo hielo; Aegislash con Escudo real, Cabeza de hierro, Espada santa y Garra umbría; un Absol con Atracción, Golpe bajo, Carantoña y Psicocorte; Trevenant con Protección, Drenadoras, Tóxico y Asta drenaje; un Blaziken con Patada ígnea, Doble patada, Día soleado y Rayo solar; un Garchomp con Golpe aéreo, Tormenta arena, Garra dragón y Terremoto.

A Absol le vendría mejor tener Llamarada o Rayo hielo en lugar de Atracción, mientras que Blaziken es mejor ponerle Envite ígneo. Por lo demás es un equipo bastante consistente y equilibrado.



Los EVs y los IVs

● JORDI COLOMER

¿Qué son los EVs y los IVs?

Para los IVs lo mejor es que leas el truco de este mes. Los EVs son los Puntos de Esfuerzo y se pueden entrenar mediante el Superentrenamiento o con el truco de las Hordas que explicamos en el número 258 de la revista.

Pokémon del mes: Vivillon con Danza Aleteo

Vivillon es un Pokémon que no destaca demasiado inicialmente. Pero cuando duerme a su rival usando Somnífero con la precisión aumentada gracias a su habilidad Ojo Compuesto, puede aprovechar el tiempo que su rival está "fuera de juego" para potenciar su Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad con Danza Aleteo. Una vez lo hayamos usado un par de veces, estaremos listos para acabar con el equipo de nuestro rival a base de Zumbido o Vendaval, unos ataques que podemos aumentar de lo lindo equipándole Vidasfera. La otra opción sería equiparle con Banda Focus para asegurarnos de que sobreviva al primer golpe y pueda dormir al rival.

Las naturalezas recomendadas son Miedoso o Modesto según lo queramos más o menos veloz, y debemos entrenarlo al máximo para potenciar tanto su Ataque Especial como su Velocidad.



Aunque según ganes Experiencia irás ganando Puntos de Esfuerzo en la estadística o estadísticas más destacables del Pokémon que hayas derrotado. Una forma de ver los EVs es guardar la partida, usar un Saco Reinicio, ver la cantidad que baja cada estadística con el saco y reiniciar el juego. Entonces los puedes reducir de 10 en 10 con las Bayas Grana (PS), Algama (Ataque), Ispero (Defensa), Tamate (Velocidad), Meluce (Ataque Especial) y Uvav (Defensa Especial).



Machos y hembras

CLAUDIO CINTERO

¿Son los Pokémon machos más fuertes que las hembras si ambos son de la misma especie y tienen la misma naturaleza?
La fuerza de los Pokémon no depende de su género, aunque una excepción podría ser Nidoran porque en su caso son realmente especies diferentes de Pokémon según sea macho o hembra.

Genesect

EDUARDO CASTRILLO

¿Dónde puedo capturar al Pokemon singular Genesect?
Sólo se pudo conseguir en evento para Blanco 2 y Negro 2 en octubre de 2012. Tendrás que esperar a que se haga un nuevo evento o conseguir que alguien te lo dé. Por suerte los Pokémon de evento no son necesarios para completar la Pokédex.

Unown

FRAN O.

¿Usar una Ocaso Ball contra un Unown es tan efectivo como usar una Master Ball?
Sí, una Ocaso Ball nunca va a fallar contra un Unown dentro de una cueva.

Truco del mes
Cómo conseguir Pokémon con buenos genes

No todos los Pokémon son igual de fuertes aunque estén entrenados de la misma forma, y eso se debe a los genes (o IVs). Los genes de los Pokémon son unos valores entre 0 y 31 que tiene asignados internamente a cada una de sus estadísticas y que no se pueden ver ni modificar, aunque gracias a un juez que está en el Centro Pokémon de Ciudad Batik podemos intuir cómo pueden ser.

Lo primero que nos indica el juez es la suma total de sus genes, que debería ser superior a 120 si queremos que nuestro Pokémon dé la talla en combates. Para saber entre qué valores está la suma de sus genes nos fijaremos en cuál de las siguientes frases nos dice:

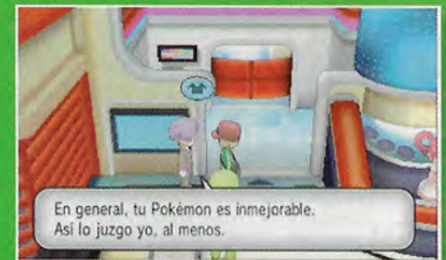
SUMA de GENES	FRASE
Entre 6 y 90	No está nada mal.
Entre 91 y 120	Superior a la media.
Entre 121 y 150	Excelente.
Entre 151 y 186	Extraordinario.

Seguidamente nos indicará cuál es su característica más destacable, o cuáles en caso de empate. Para ello nos dirá una de las siguientes frases del recuadro que tienes a continuación.

Lo bueno de los Pokémon que captures en el Safari Amistad es que cuentan con al menos 2 de sus genes al máximo (31). Además, estos genes se pueden heredar a una cría si equipamos el objeto Lazo Destino a uno de los padres.

VALORES	FRASE
0	Flojea.
Entre 1 y 15	Bastante bueno.
Entre 16 y 25	Muy bueno.
Entre 26 y 30	Fantástico.
31 (máximo)	Inmejorable.

Así que captura dos Pokémon de Safari Amistad de diferente género y ponlos a criar con Lazo Destino equipado para conseguir una cría que combine los genes de ambos padres. No siempre lo conseguiremos a la primera, pero no llevará muchos intentos. Otra de las cosas que podemos forzar con la herencia es la naturaleza, equipando Piedra Eterna al progenitor con la naturaleza que nos interese heredar.





Mew

RAUL MARTÍNEZ

¿Cómo consigo a Mew en Pokémon Rojo, Azul y Amarillo?
Debes haber evitado luchar contra en el entrenador de la imagen que aparece en la Ruta 25 y contra el que está a la salida del subterráneo que lleva a la Ruta 8. Sal a la Ruta 8 por este subterráneo, da un paso adelante y pulsa Start antes de que el entrenador te vea. Entonces usa Vuelo y ve a Ciudad Celeste para combatir con el entrenador de la imagen. Cuando lo derrotes, vuela a Pueblo Lavanda y ve hacia la Ruta 8. Verás que se abrirá el menú, ciérralo y justo después te aparecerá un Mew salvaje al nivel 7.

Legendarios variocolor

MOISÉS GARCÍA

¿Cómo consigo en su forma variocolor a los Legendarios en los videojuegos Pokémon X/Y?
Sólo los legendarios Articuno, Zapdos, Moltres y Mewtwo pueden ser variocolor en XY. En el caso de las aves es cuestion de suerte, pero con Mewtwo puedes guardar delante de él y reiniciar si no te sale variocolor. Claro que puede que necesites miles de intentos...

Comunidad



¡Os traemos a todos los **Espíritus Guerreros de Tiro**! Podéis haceros con ellos extrayéndolos de los invocadores que mencionamos, o mediante diversas recompensas. Os damos los parámetros de Poder y PEG iniciales, que aumentan al subir de nivel.



Director MAGISTER

Poder: 50 **PEG:** 130

Supertécnica: Movimientos armónicos **PEG:** 55

Talento: Bosque frondoso. Mejora el efecto de las supertécnicas de bosque de todos los jugadores.

Invocador: Riccardo Di Rigo



Caballero LANCELOT

Poder: 20 **PEG:** 150

Supertécnica: Estocada de Lancelot **PEG:** 55

Talento: Llamas danzantes. Mejora el efecto de las supertécnicas de fuego de todos los jugadores.

Invocador: Víctor Blade



Alado ARCHIPEGASO

Poder: 120 **PEG:** 190

Supertécnica: Golpe justiciero **PEG:** 85

Talento: Impulso de regate +10. Mejora el regate de todos los jugadores del equipo en 10 puntos.

Invocador: Arion Sherwind



Bravo Samurái MUSASHI

Poder: 100 **PEG:** 140

Supertécnica: Estocada samurái **PEG:** 75

Talento: Cordillera infranqueable. Mejora el efecto de las supertécnicas de montaña de todos los jugadores.

Invocador: Roma Nishiki



APOLO Dios del Sol

Poder: 60 **PEG:** 180

Supertécnica: Llamarada solar **PEG:** 75

Talento: Llamas danzantes. Mejora las supertécnicas de fuego del equipo.

Invocador: Sol Daystar (Hermandad Universal, en Estadio Desierto).

Cómo conseguirlo: Ruta derecha de la cadena de Faythe en rango S.



Plumas ardientes, AVE DE FUEGO

Poder: 50 **PEG:** 170

Supertécnica: Alas de halcón **PEG:** 45

Talento: Impulso de tiro +5.

Invocador: Nobby Naga (Cantera Luna, en Estadio Turbina).

Cómo conseguirlo: Ruta izquierda de la cadena de Sonny Raimon (sólo en Luz).



Sobrenatural halcón de TRUENO

Poder: 20 **PEG:** 90

Supertécnica: Alas de halcón **PEG:** 45

Talento: Impulso de tiro +5. Mejora el tiro de todos los jugadores del equipo en 5 puntos.

Invocador: Zaphod Riker (Astros del Esférico, en Colegio Vía Láctea).



Señor oscuro, AZOTE NEGRO

Poder: 110 **PEG:** 200

Supertécnica: Hacha del Azote negro **PEG:** 85

Talento: Impulso de tiro +10. Mejora el tiro de todos los jugadores del equipo en 10 puntos.

Invocador: Tezcat (Pandilla Oscura en el Santuario, sólo en Sombra).



Dragón Heráldico, GUIVERNO BLANCO

Poder: 110 **PEG:** 200

Supertécnica: Aliento blanco **PEG:** 85

Talento: Impulso defensivo +10. Mejora la defensa de todos los jugadores del equipo en 10 puntos.

Invocador: Bai Long (Pandilla Luminosa en el Santuario, sólo en Luz).



CHIONE, reina de la nieve

Poder: 80 **PEG:** 150

Supertécnica: Lanza de carámbanos **PEG:** 75

Talento: Impulso de tiro +5.

Invocador: Njord Snio (Blanco Alpino, en Estadio Iceberg), Bryce Withingale "Gazelle" (Cuadrilla Mundial, en Estación Ruleta).



CUERVO alas negras

Poder: 60 **PEG:** 120

Supertécnica: Asalto aéreo **PEG:** 55

Talento: Impulso de rapidez +5. Mejora la rapidez de todos los jugadores del equipo en 5 puntos.

Invocador: Rex Remington (Royal Society, en el campo de la Royal).

Cómo conseguirlo: Ruta inferior de la cadena de Maddie.



Ave mitológica, ROC

Poder: 40 **PEG:** 130

Supertécnica: Asalto aéreo **PEG:** 55

Talento: Impulso de rapidez +5.

Invocador: Robert Lee (Cantera Lunar, en Estadio Turbina).

Cómo conseguirlo: Cofre plateado en la habitación 006 de Apartamentos Windsor. Necesitas la llave de plata (ruta superior derecha de Veteran en rango S).



ONEIROS, señor de los sueños

Poder: 40 **PEG:** 140

Supertécnica: Caja de sorpresas **PEG:** 45

Talento: Falta inexistente. Hace que a los jugadores de tu equipo no les piten faltas.

Cómo conseguirlo: Te lo da el Erudito de la Torre Inazuma, siempre que hayas entrado antes en el apartado de descargas del modo inalámbrico.



Ilusionista TRICKSTER

Poder: 30 **PEG:** 80

Supertécnica: Caja de sorpresas **PEG:** 45

Talento: Estratega. Aumenta las posibilidades de éxito de las supertécnicas de todos los jugadores.

Invocador: Maxim Millennium (Poderoso Clan, en el Colegio Poderosa Fe).



BUFÓN, artista del engaño

Poder: 50 **PEG:** 130

Supertécnica: Caja de sorpresas **PEG:** 45

Talento: Impulso de suerte +5.

Invocador: Pocus Sesame (Magos del Balón, en Estadio Pinball).

Cómo conseguirlo: En un cofre de la cadena de Darren. Y en Sombra también en ruta izquierda de la cadena de Sonny Raimon.



Caballero misterioso, PENDRAGÓN

Poder: 150 **PEG:** 180

Supertécnica: Desolación eterna **PEG:** 85

Talento: Impulso global +5. Mejora todas las capacidades de todos los jugadores del equipo en 5 puntos.

Cómo conseguirlo: Ruta derecha de la cadena de Darren en rango S (exclusivo edición Luz).



Rey de los mares, POSEIDÓN

Poder: 70 **PEG:** 150

Supertécnica: Torpedo tridente **PEG:** 75

Talento: Impulso de tiro +5.

Invocador: Davy Jones (Club Pirata, en Estadio Camino Imperial), B. Forge (Carámbanos en Estadio Iceberg, sólo en Sombra tras ganar al Equipo Zero).



NEPTUNO, señor de los mares

Poder: 70 **PEG:** 150

Supertécnica: Torpedo tridente **PEG:** 75

Talento: Impulso de tiro +5.

Invocador: Triton Nettuno (Hermandad Universal, en Estadio Desierto).

Cómo conseguirlo: Ruta izquierda de la cadena de Faythe (en Sombra).



Encantadora real, REINA BLANCA

Poder: 100 **PEG:** 190

Supertécnica: Jaque mate **PEG:** 85

Talento: Gatas salvajes. Aumenta las posibilidades de victoria de las chicas del equipo en los duelos.

Invocador: Aimé Quintet (Dragón Team, en el vestíbulo del Estadio Cénit).

Cómo conseguirlo: Ruta inferior derecha de la cadena Sonny Raimon en rango S.



Encantadora real, REINA NEGRA

Poder: 100 **PEG:** 190

Supertécnica: Jaque mate **PEG:** 85

Talento: Gatas salvajes.

Invocador: Dama Whitebridge (Videojugones en el escondrijo de hackers, sólo en Luz), Reina Blackcrown (Jugones de Mesa en el escondrijo de hackers, sólo en Sombra).

Cómo conseguirlo: Ruta superior de la cadena de Gus en rango S.



CABALLO BLANCO

Poder: 30 **PEG:** 130

Supertécnica: Carga al galope **PEG:** 55

Talento: Impulso de regate +5. Mejora el regate de todos los jugadores del equipo en 5 puntos.

Invocador: Langford Ash (Fuerte Kirkwood, en Estadio Balsa), Fivier Saviola (Dragon Team, en el vestíbulo del Estadio Cénit).



CABALLO NEGRO

Poder: 30 **PEG:** 130

Supertécnica: Carga al galope **PEG:** 55

Talento: Impulso de regate +5.

Invocador: Linder Loper (Carámbanos en E. Iceberg, en Sombra tras ganar al Zero), C. Whitehurst y Xavier (en Videojugones en el escondrijo de hackers, en Luz).

Cómo conseguirlo: Ruta inferior de la cadena de Veteran en rango S.



Gigante de fuego, SURTUR

Poder: 40 **PEG:** 200

Supertécnica: Tormenta de Fuego **PEG:** 75

Talento: Llamas danzantes. Mejora las supertécnicas de fuego del equipo.

Invocador: Axel Blaze (Club VIP, en el edificio del Raimon), Cronus Fourseasons (Círculo Olímpico, en el exterior del Estadio Cénit).



Señor de las bestias, GRIFO

Poder: 120 **PEG:** 300

Supertécnica: Flamberge **PEG:** 150

Talento: Alas mágicas. Aumenta enormemente la rapidez del jugador.

Cómo invocarlo: Invoca al mismo tiempo a Archipegaso, Magister y Lancelot, y podrás usar a este Espíritu Guerrero Combinado.



Paladín de la espada sagrada, ARTURO

Poder: 110 **PEG:** 300

Supertécnica: Caliburn **PEG:** 150

Talento: Espada sagrada. Mejora enormemente el tiro del jugador

Cómo invocarlo: Invoca al mismo tiempo a Azote Negro y Guiverno Blanco, y podrás usar a este Espíritu Guerrero Combinado.

Consultorio de Hillman

Enviadnos vuestras dudas relacionadas con la saga al correo electrónico de la revista. ¡Vamos, no seáis tímidos!

Un par de dudas

● QUIQUE VILLALONGA

Hola, señor Hillman. En Inazuma Eleven GO, ¿podría decirme cómo puedo conseguir a Gazza Irons?

Para conseguir a este jugador, primero hay que hablar con él en tres lugares diferentes. En primer lugar, en el aparcamiento del hospital; a continuación, en la ruta hacia el Estadio Turbina; y por último, en la ribera del río. Después de esto, tendrás que cumplir sus requisitos para poder ficharlo a través del sistema Fichatrón: Quini (Raimon B), Botas elegantes, Guantes elegantes y la foto de los Bidones.

¿Qué supertécnicas me recomendaría ponerle a Samguk?

Las técnicas que aprende por él mismo ya son muy buenas, especialmente Manos Liberadas (de su misma afinidad) y Control +20 (recuerda que el Control mejora la capacidad de parada en los porteros). Aprovecha para enseñarle más talentos que puedan venirle bien, por ejemplo Mejor garantía. Y por supuesto, también deberías darle un espíritu guerrero: te recomendamos al Rey Blanco o al Rey Negro, ya que también son de afinidad Fuego. El primero puedes conseguirlo fichando a Quentin Cinquedea (Dragon Team, en el vestíbulo del Estadio Cénit) y extrayéndoselo, mientras que el segundo lo tiene Soberan Whitebridge (Videojugones en el escondrijo de hackers, sólo en la edición Luz).



Guantes Raimon

● RUBÉN FERNÁNDEZ

Hola Hillman, me llamo Rubén y me gustaría hacer una pregunta: ¿cómo consigo fácilmente los Guantes Raimon en Inazuma Eleven GO? Por más que hago pachangas en el Instituto Raimon no los consigo, gracias.

Los consigues automáticamente como parte de la historia en el episodio 1, pero si te deshiciste de ellos y los necesitas como requisito para fichar algún jugador no te preocupes: puedes encontrarlos en cofres en la estación de la ribera y en la antigua sede del club, y también es posible obtenerlos como recompensa al derrotar al Raimon Exa en la ruta inferior de la cadena de Maddie.



En nombre de Arion

● AFONSO MARCET

Hola, me llamo Afonso. He visto algo curioso en el nombre japonés de Arion, Tenma Matsukaze. En su apellido pone "kaze", lo cual significa "viento" (su afinidad). ¿Será cierto que querían ponerlo como pista?

En efecto, muchos de los nombres de Inazuma Eleven hacen referencia a aspectos del jugador, tanto en sus versiones originales en japonés como en las localizaciones occidentales que nos llegan aquí. Además, "tenma" significa "pegaso", que como podrás imaginar es un guiño a su espíritu guerrero. Por otra parte, su apellido occidental (Sherwind) también hace referencia al viento ("wind" en inglés). ¡Te animamos a que te fijes en los detalles de los nombres de otros jugadores!

Afinidad Neutro

● PILAR CESTERO

¡Hola! Tengo una duda sobre Inazuma Eleven GO: ¿en qué consiste la afinidad Neutro?

Esta afinidad aparece por primera vez en Inazuma Eleven GO. Sin embargo, en realidad no es una afinidad, sino que se caracteriza por neutralizar las afinidades del rival. No hay ningún jugador que sea Neutro, pero sí unos pocos espíritus guerreros y supertécnicas. Cuando se produce un enfrentamiento en el que uno de los dos tiene Neutro, la afinidad del rival no tiene ningún efecto (ni para bien ni para mal), y sólo entra en juego el poder de cada uno. En este número te hablamos de los dos espíritus guerreros Neutro que hay en Inazuma Eleven GO: Pendragón y Arturo. Este último sólo se puede invocar combinando a Azote Negro y Guiverno Blanco, los espíritus guerreros de Tezcat y Bai Long respectivamente.



Comunidad

Tomodachi Life™

¡Abrimos de par en par un mes más las puertas de nuestra isla! Así que estáis invitados a pasar y participar, y de paso llevaros unas curiosidades.

Mii Consultorio

¿Tienes problemas para llevar adelante la isla? ¿Hay cosas en el juego que no sabes cómo funcionan? ¡Tranquilo, tenemos la solución! Envíanos tus dudas a *revistaoficialnintendo@axelspringer.es* y las responderemos. Aquí ofrecemos una selección de las mejores preguntas que han llegado a nuestra redacción. ¿Te identificas con alguno de los problemas?

Problemas de edad

De Maite

¿Los Mii menores de 18 años pueden enamorarse o casarse? ¿Hay que convertirlos en adultos?

Podrán enamorarse y tener pareja, pero no se podrán casar. Para ello tendrás que usar el adulspray que los hará mayores de edad. Características: tranquila, cauta, tenaz, lógica.



Hijo a la fuga

De Diego Constante

Tenía una pareja de casados que ya había tenido un bebé y se había ido de viaje. Tres semanas después miré la Nintendo y la casa de los casados ya no estaba. ¿Eso es normal o no?

Cuando una pareja tiene un hijo no tiene por qué desaparecer la casa Mii de los casados, pero esto puede darse por alguna de estas dos cosas: la pareja se había ido a sus respectivos apartamentos un rato y habían dejado la casa sola, o porque se han divorciado. Si estás seguro de que la casa no está, será la segunda opción.



Esto huele a boda

De Sonia

Dos Miis de mi isla están saliendo. ¿Cuánto tardan en casarse?

No hay un tiempo exacto para todas las parejas, pero normalmente no tardan más de una semana desde que empiezan a salir. Eso sí, tendrás que estar pendiente por si alguno de los dos quiere pedirle matrimonio al otro, ya que necesitará tu ayuda para hacerlo.



La Celestina

De María José

¿Cómo puedo hacer que dos residentes se enamoren si quiero que uno de ellos sea el primer residente que se instaló en los apartamentos Mii y es un chico?

Un factor muy importante que hace a dos personas compatibles en el juego es el horóscopo, es decir, la fecha de nacimiento. Si editas a los dos Mii para que tengan personalidades semejantes (en el número anterior de la revista explicamos todas) y pones que nacieron el mismo día o una fecha muy cercana, tendrás unas posibilidades enormes de que terminen saliendo pronto.



El 'arregla-problemas'

De Juanlu

Últimamente estoy resolviendo muchos problemas de los residentes, pero no sé si eso me reporta algún beneficio.

Pues claro, hombre, acaso lo dudabas. Cuando vas superando una cantidad determinada de problemas (100, 200, 300...) se van desbloqueando nuevas opciones en el juego, sobre todo nuevas clasificaciones en el tablón de la isla. NO olvides echarlas un ojo.



Resuelve los juegos

Como todos los meses, desvelamos en primicia las soluciones de los minijuegos que pueden pedirte los residentes. ¡Así no fallarás nunca!













¡Participa!

¿Quieres aparecer en nuestra comunidad de Tomodachi Life? ¡Es muy fácil! Basta con utilizar el servicio de publicación de imágenes y enviarnos una captura a *revistaoficialnintendo@axelspringer.es* ¡Cada mes publicaremos las más divertidas! Este mes os pedimos la más chula de las siguientes categorías:

La escena más...

...graciosa



...romántica



...atlética



...terrorífica



Mundo Mii(verse)

Seguimos con una nueva entrega de la sección más internacional de la revista. Os mostramos las imágenes más originales que aparecen por todo Miiverse, ¡sí, sí, de jugadores de todo el mundo!



De Loretty

Estos dos hermanos sí que saben apañárselas bien sin padres. ¡Uno a freír, y otro a cortar! Eso es compenetración.



De Laura

El amor no tiene edad... ¡literalmente! Fijaos en esta pareja que van a comenzar su vida juntos en una cueva de la prehistoria.



De Laurine

Mientras, en otras islas, se celebran concursos de belleza. ¿A cuál de los dos votarías?



De Drake

Y después de ganar concursos, ¿qué tal irse de fiesta? Mirad qué bien se lo ha montado este personaje en su casa, ¡tiene de todo!



De Etoile

Si eres amante del fútbol, ¿qué tal si te montas un estadio en una habitación? Eso sí, mejor en miniatura, es la solución perfecta.



De Drake

Ya habíamos avisado de que en Tomodachi Life puede ocurrir cualquier cosa, ¡incluso ver hadas con las caras de tus residentes!

Nuestros Mii

¡Buscamos a jugadores como tú! Solo tienes que enviarnos a nuestro correo: revistaoficialnintendo@axelspringer.es una imagen divertida mientras juegas a Tomodachi Life, o bien el código QR de tu Mii más original y mejor conjuntado. ¡Los mejores aparecerán cada mes en estas páginas! ¡El siguiente puedes ser tú!




Miku
Miku Hatsune




Occ
Océane Moreau




Loïc




Juvia
Juvia Lockser




Kev Adams
Kev Adams




Duy
Duy Mai

Diario de la Isla Alegre

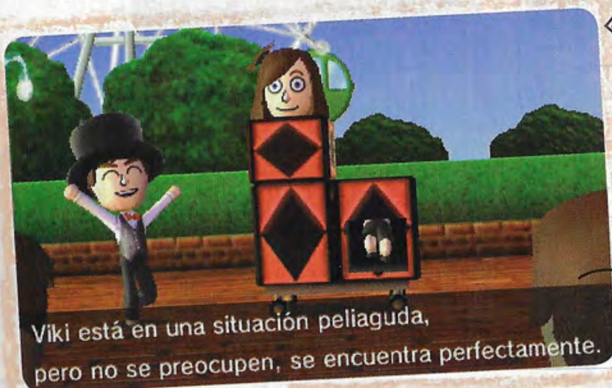
Hola a todos, y bienvenidos a una nueva entrega del diario de la isla Alegre!



El mes pasado nos quedamos con una incógnita: la llamada inesperada a Emilio. Podemos confirmaros ya el asunto: ¡Roci y él habían tenido un bebé!



Lo llamaron Milo ya que se asemejaba al nombre de su padre. Pero no todo fueron risas, porque a los pocos minutos el bebé se puso a llorar y no había quien lo calmase. Por suerte, lo cogieron en brazos y, balanceándolo, consiguieron calmarlo y se puso a dormir. ¡Ya empezaban los líos!



Por la tarde, casi todos los residentes de la isla asistieron a un evento que se celebrara en el parque de atracciones. ¡Habría actuación de un mago! Gracias al público y sus movimientos con las manos consiguieron desplazar la mitad del cuerpo de Viki... ¡Mirad, se había partido por la mitad y seguía como si nada!

Pero ahí no acabó la cosa. Justo después del espectáculo, Viki volvió a su apartamento... ¡enamorada! Le gustaba Tristin y quería declararse, ¡vaya, a lo mejor surgía una nueva pareja en la isla!







Finalmente optó por la opción de declararse en una escuela, ya que conocía a Tristín y sabía que de pequeño le gustaba ir allí a pasarlo bien con sus amigos. Parecía que todo iba bien, hasta que de debajo de la mesa... ¡Salió Asun con unas energías tremendas! ¡Quería declararse también a Tristín! ¡Pero qué dilema!



Pero Tristín tenía las ideas claras. Ni una ni la otra. Prefería quedarse solo en su apartamento.



Mientras que Viki lloraba en su habitación por el rechazo, Asun no se dio por vencida y fue a por su siguiente víctima: ¡el doble de Ganondorf! Mirad la táctica que ideó para enamorarlo...



Lo que ella no sabía era que Ganondorf acababa de comerse un helado de chocolate con patatas fritas, así que no le llamaba la atención la paella que le había regalado. Lo sentimos, pero fue otro rechazo...



Aunque no todo iba a ser malo aquel día. Emilio le dio un algodón de azúcar y mirad lo contenta que se puso. ¡Era su alimento superfavorito!, así que se puso a bailar como loca por toda la habitación! ¡Adiós a todas las penas!

Y con este final feliz nos despedimos del diario de este mes. No te olvides de ver los últimos cotilleos y aventuras de la isla el próximo mes...

¡Os esperamos!

Próximo número

Sale el **13** de octubre

SUPER SMASH BROS. for NINTENDO 3DS

¡EL JUEGO QUE HAS SOÑADO DURANTE TANTO TIEMPO!

¡YA ESTÁ AQUÍ!

Se acabó la espera. Ha llegado el momento de mostrar de qué pasta estás hecho. De elegir a tu héroe favorito y llevarlo hasta el podio de los mejores luchadores del planeta. Se acabó la espera. Es el momento de aceptar el desafío. Y tú lo sabes.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Disney Infinity 2.0
Así lucen y combaten los Guerreros de la Galaxia en el nuevo Infinity.



Skylanders Trap Team
Los guerreros Trap Masters cuentan las horas para enjaular a los villanos de Skylands.



Bayonetta 2
La bruja más sexy desplegará todos los encantos que aun no habéis visto en los vídeos.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director
Juan Carlos García Díaz

Director de Arte
Abel Vaquero

Subirector de Arte
Augusto Varela de la Fuente

Maquetación
Sara Fargas

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Han colaborado en este número
Roberto J.R. Anderson, Jorge Puyol, Samuel González, Nacho Bartolomé, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800

Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)

Depósito Legal: M-36689-1992

ARi Asociación de Revistas de Información

HOBBY PRESS

Publicación controlada por ojd

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete a

¡Elige tu oferta!

Revista Oficial Nintendo

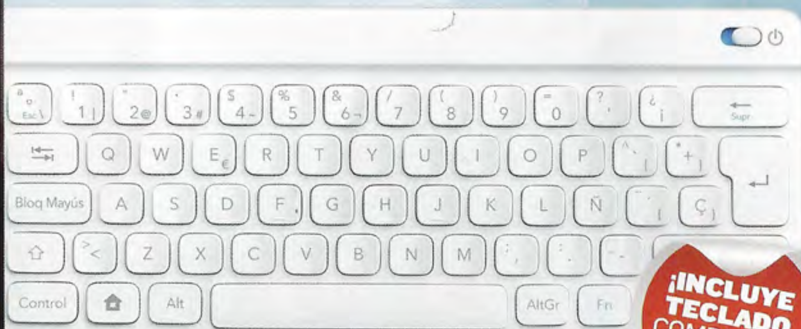
Nintendo®

12 números + Pokémon aventura entre las teclas

35€ (gastos de envío incluidos)

Ponte en el papel del más reciente miembro del Club de Mecanografía, e investiga a más de 400 Pokémon, incluyendo Pokémon Legendarios, como Reshiram y Zekrom, de Pokémon Edición Negra y Pokémon Edición Blanca. Incluye el teclado inalámbrico de Nintendo con una configuración de teclas española.El teclado es compatible con el juego, con Nintendo DS, Nintendo 2DS y Nintendo 3DS y con otros dispositivos que incluyen tecnología bluetooth, como tabletas, smartphones o TV Multimedia. El pack también incluye el soporte Nintendo DS Compact Stand.





33€ (gastos de envío incluidos)

12 números + SUPERDESCUENTO

Cada ejemplar te sale a 2.75 €.
Te ahorras un 20% sobre el PVP de portada



Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es